POPCOM BOOKS

サバッシュⅡ 公式ガイドブック

ZAVASⅡ OFFICIAL GUIDE BOOK

監修／三遊亭円丈

小学館

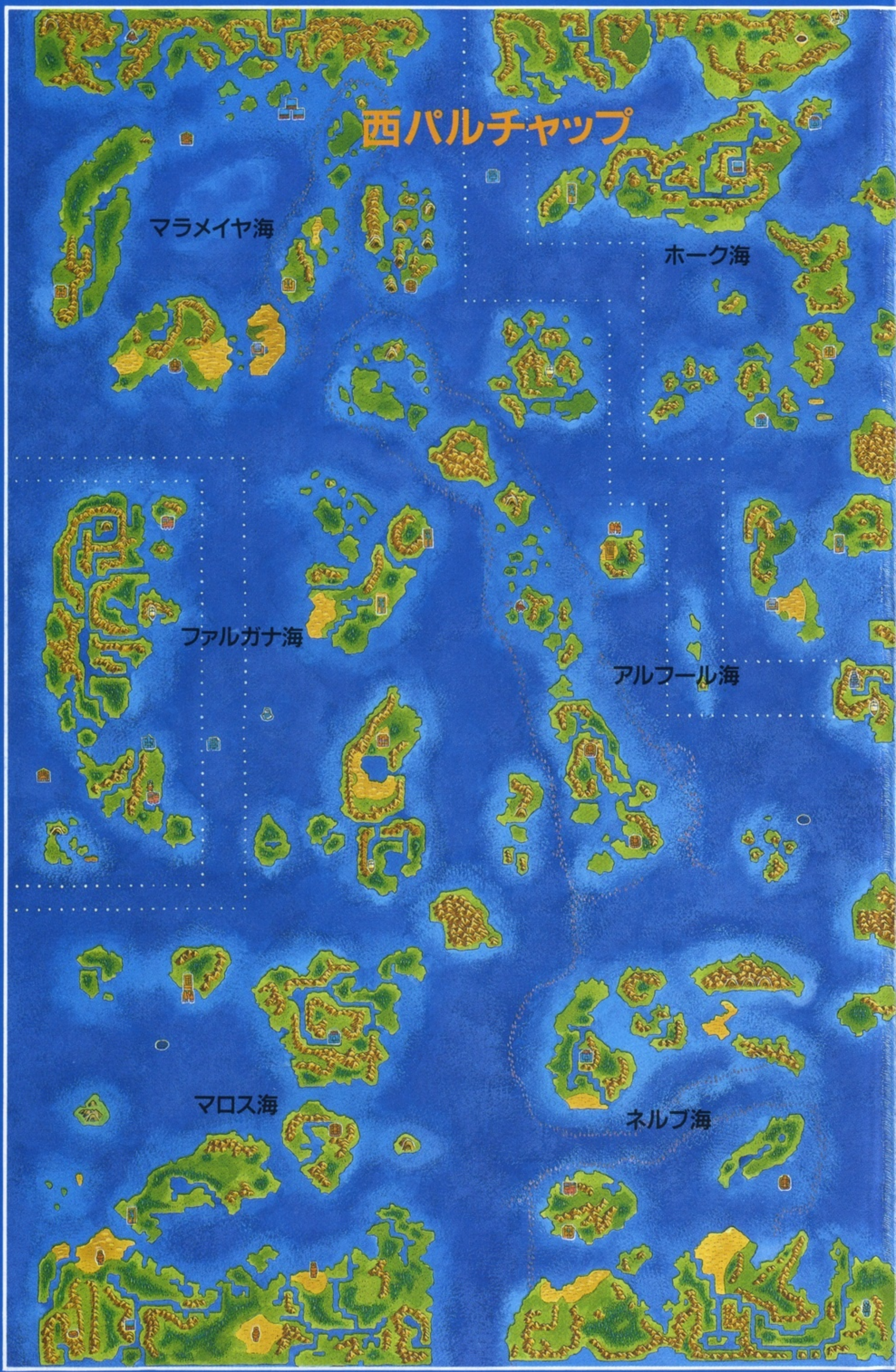
POPCOM BOOKS
サバッシュⅡ 公式ガイドブック
小学館

サバッシュⅡ

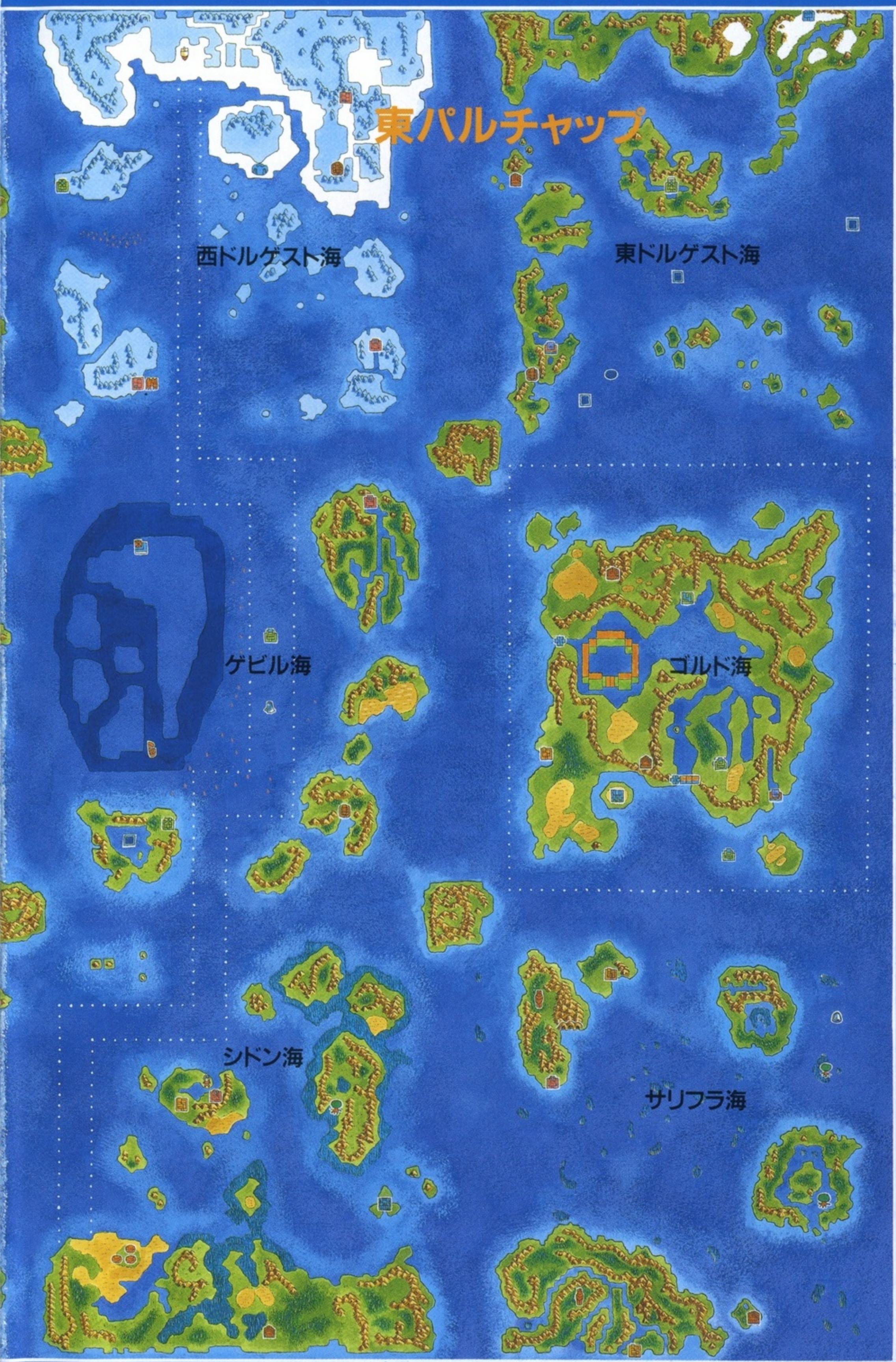
公式ガイドブック

ZAVASⅡ
OFFICIAL GUIDE
BOOK

PALCHAP WORLD MAP



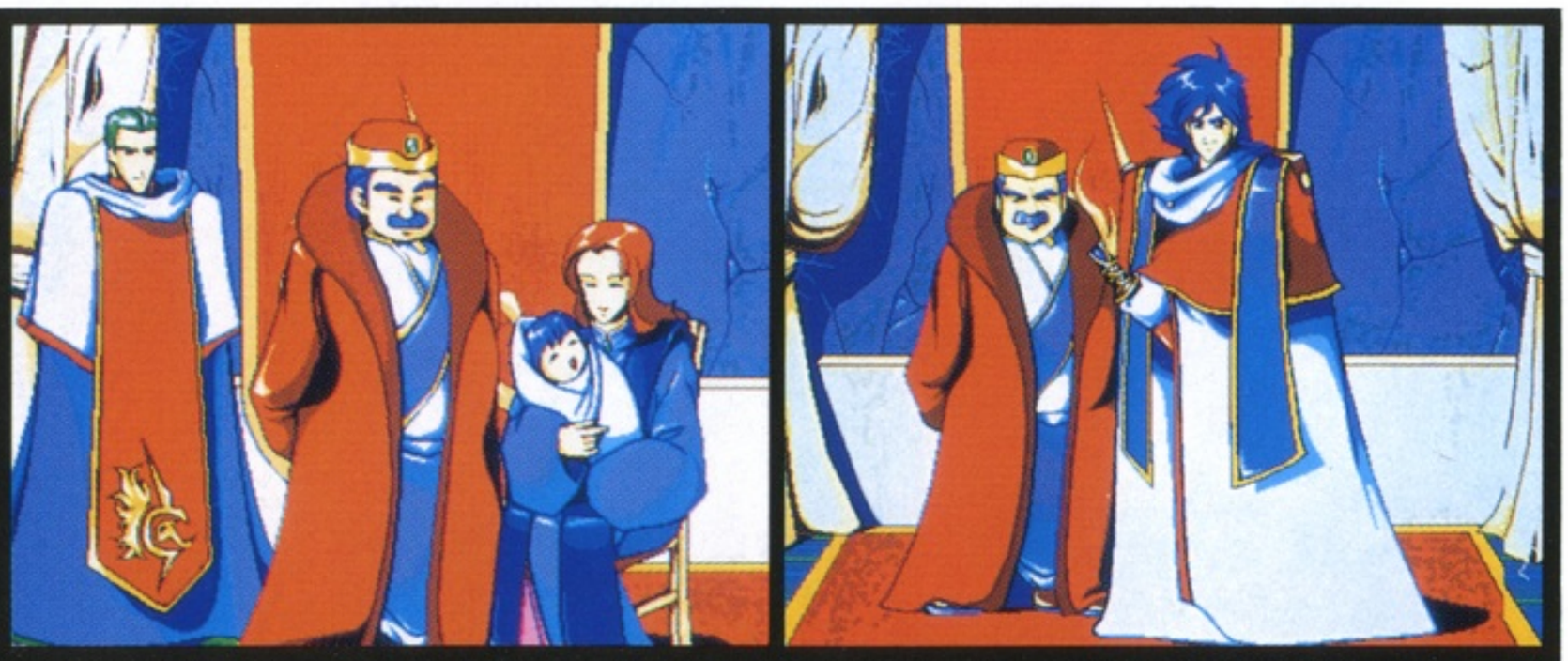
パルチャップ ワールドマップ



3人のマジョーン

まず、どのマジョーンを選んで冒険を始めようか……。
このゲームは、主人公を変えることで、3回は楽しむことができる。

王子マジョーン・ハイヤーム



没落王家カーン・ハイヤーム15世と、アイワルナ王妃の間に誕生した、ハイヤーム王子。エキスデンの里を見つけられない人には、おすすめのマジョーンかもしれない。

漁師の子マジョーン・ラムセス

ラージャ村の漁師の子として誕生。ダッシャの祝いでのおもらいは少ないが、小船をただで譲ってもらえるのはありがたい。選ばれしパネスの者からもらえる金も、最も多い。

商人の子マジョーン・トロフ

商人の父ビリジャ・トロフと母アマートの長男として誕生。
ディアスポラ(祖国なき民)として、ゲーム中でも冷たい扱いを受けるが、プレイしやすいキャラである。

まえがき

『サバッシュⅡ—メヒテの大予言』は、足かけ5年をかけて完成された、じつにスケールの大きいゲームです。単に、マップが大きいとか、トーク量が多いとかだけでなく、システムそのものに、かつてなかったような工夫がこらされ、人それぞれ多様な楽しみ方ができるように配慮されたゲームです。このあたり、単純な一本道ＲＰＧを否定してきた作者、三遊亭円丈の面目躍如といったところでしょうか……。

しかし、今までになかったタイプのＲＰＧだけに、スタート直後から前半部分にかけて、とまどいを感じるユーザーもいるようです。本書は、そういった方のためのガイドとして、また、コンプリートしたけれど、もっと深く楽しみたいという方のために企画されたものです。

本書には、メインストーリー（メヒテを倒すための最短コース）のガイド、町、村、敵国のマップやデータ、アイテム等の資料については、ほとんど網羅してあります。しかし、3人のマジョーンそれぞれのサブシナリオについては、あまり触れていません。なぜなら、このゲームにはジーンとくるようなドラマが各所に用意されていますが、みなさんそれぞれが自力でそのドラマを発見してこそ、より新鮮な、そしてより大きな感動を味わうことができると考えるからです。

どうか本書をよき旅の伴侶として、パルチャップの世界を心ゆくまでお楽しみください。

1993年4月　　執筆者一同

◎INDEX

カバーイラスト／清藤　宏　　本文カット／有沢　夏巳

序　章　パルチャップへようこそ …… 9

第1章　ゲームシステム …… 13

第2章　パルチャップワールドマップ …… 37
— 12の海 —

第3章　旅立ちの前に …… 51
7つのカフタン／ダッシャの祝い
／霊船を探せ／生まれのクエスト

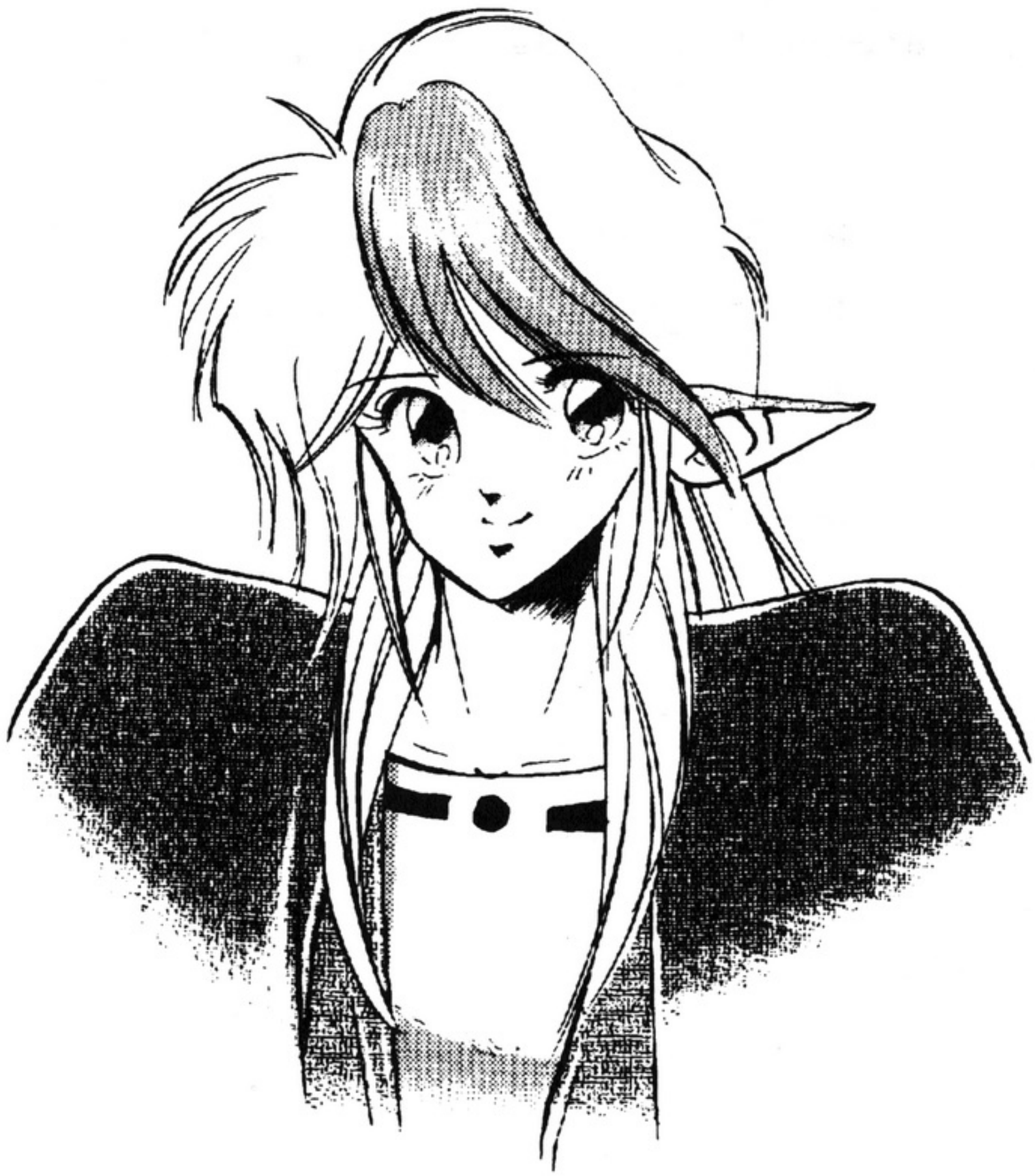
第4章　冒険ガイド …… 69
— メインストーリー —

第5章　マップ＆データ集 …… 115
町・村／全敵国／基地・庫／採集地

第6章　資料集 …… 199
アイテムリスト／人用武器・防具
船用武器・防具／ショップリスト

序章

パルチャップへようこそ



パルチャップの世界

サバッシュの世界は、我々が現在住んでいる地球のような球形ではない。四角いショートケーキのような構造になっている。表面の生クリーム部分が、『サバッシュⅡ』の冒険の舞台と考えればいい。

これを人々はパルチャップの大地と呼び、通称パルともいわれている。

現在はほとんどの陸が海中に没し、無数の島々と12の海から構成されている。パルチャップの西半分を西パルチャップ、東半分を東パルチャップといい、それぞれ６つの海から成り立っている。

１つの海は、ほぼ654ドーバ（約390Km）の正方形といわれ、南北に1962ドーバ（1170Km）東西に2616ドーバ（1560Km）の長方形のプレートがパルの世界。そのプレートの厚みは、1800ドーバ以上といわれ、その中心には悪神ダルグが封じ込められている。

ファルガナ海山（海面が、1.6ドーバの高さまで盛り上がって海の山を形成し、これを海山という）、ゲビル海山々頂よりあふれ出した海水は各海に流れ、パルの世界の端より、下に流れ落ちる。そのパルの海面より73ドーバ下に溝状の岩がせり出し、落ちて来る海水を受け止め、その水は再び２つの海山より噴き出すという循環を繰り返しているようだ。

そのパルのプレートは、宙にボカッと浮かび、その周りをアストワィバという小さな太陽が回っている。そのアストワィバのすぐ外側を丸い天球がスッポリとおおい、天球には星が散りばめられている。

このパルの世界は、完全に閉じられた小宇宙で、大神オルムズトは、このパルのような小宇宙を48作られたという話だ。

パルに流れる時間

この世界の１日は長く83時間。アストワィバは、我々の太陽よりかなりゆっくりと回転しているようだ。１カ月が７日、１年が36日、パルの住民の寿命は140歳程度だと聞く。

妊娠期間が３カ月、キファールの日（休日）が５日に１度、暦は神暦である。

季節は春と秋だけらしい。

パルの世界ができてもう３万年が過ぎたとパルの人達は胸を張っていう。なにもかもが我々の住んでいる地球とは違い、おとぎの国のようだ。

パルの人種

大神オルムズトは、パルの大地に３つの人種を創られた。１つは南の地に、明るく遊ぶことの好きな人達、パラレク人。現在、ザンジュの地、バルバルの地、ウィリーウィリーの地、ロンゴロンゴの地に住む原住民たちがパラレク人である。彼等は他の人種は、すべてデニスハルキ（海の民）だといい、デニスハルキもゴルド人も区別がつかないようだ。

そしてパルの中央部には、働く人達、キャリス人を創った。このキャリス人が、のちにデニスハルキと呼ばれるようになった。このデニスハルキの中には、ディアスポラ（商人マジョーンがこの種族）、ルーティ族、ビリンチ族、グレッシ族など様々な部族があるようだ。なお、グレッシ族は、北の人種、リギュール人と混じりあってできた部族といわれている。またエキスデンは、女神とキャリス人の混血であるらしい。

もう１つが、北の大地に住む寡黙（かもく）な人達、ソギュール人である。グロニク村に住む部族が、ソギュール人。さらにヘケトラ帝国、ハラハシブ国の民は、このソギュールから、それぞれ独自の進化をとげた種族であるようだ。一方、ゴルド人は、ごく早い時期にキャリス人から離れ独自の文化を作った。彼等はまったく別な血が混じっているようだが、謎である。

ゴルド連邦の敵国にはよく、なに人とあるが、だいたい、キャリス人かソギュール人がそれぞれ独自の文化を持ったものとみて間違いないようだ。しかしどこの世界でも人種間の争いは悩みのタネのようだ。

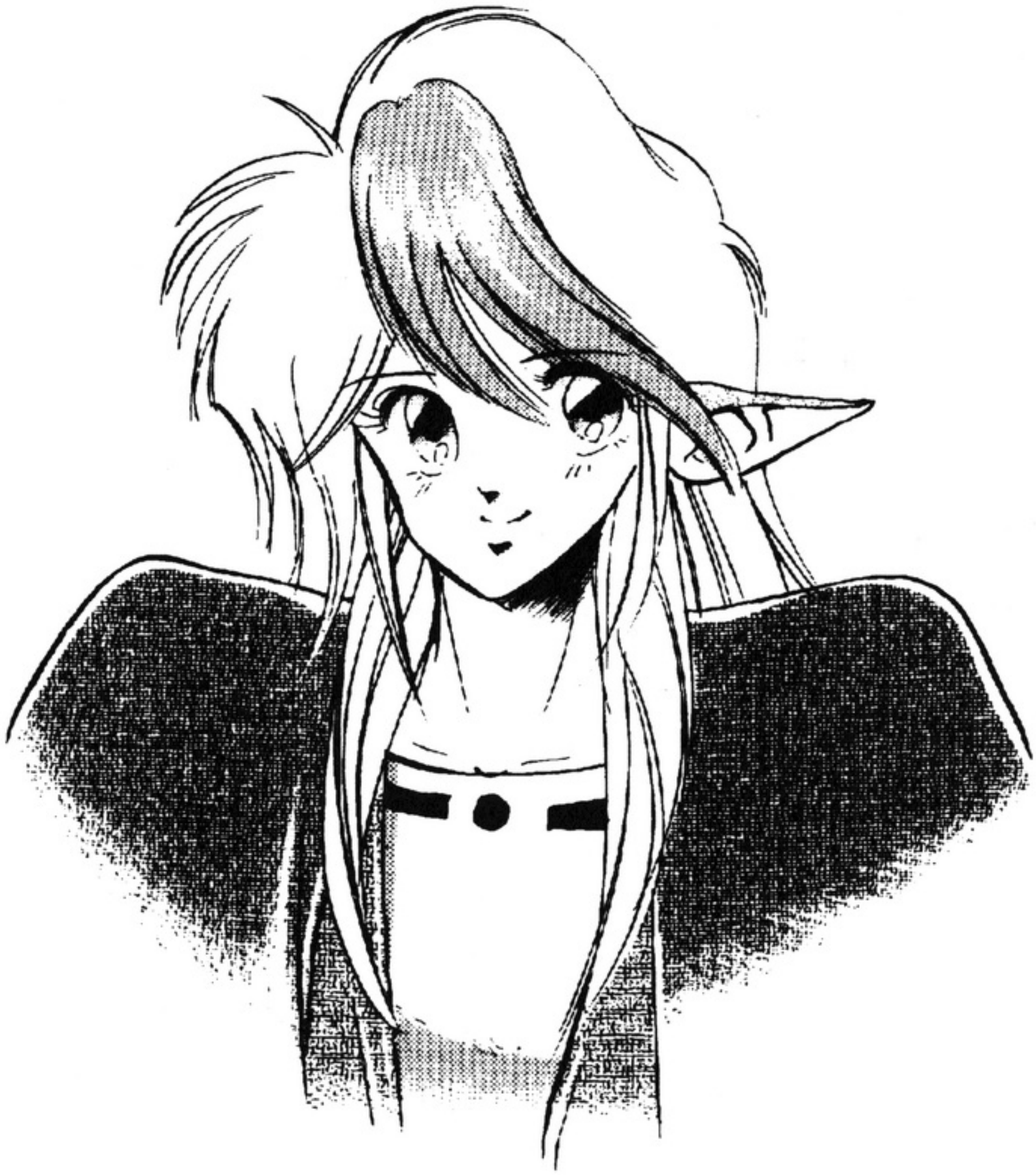
「いいの。人は誰もが時間を旅する時の旅人よ。マジョーンと愛し合ったあの一瞬、一瞬が、私にとっては永遠の時間なんです。それで充分、幸せです ……でもあなたがいつでも帰ってこられるように、食事とベットの仕度だけは毎日するつもりです…… さようなら、私のいとしい人、マジョーンよ……」

―エンディングで、立ち去ろうとするマジョーン

・トロフに妻エミネが。

第1章

ゲームシステム



3人のマジョーン

このゲームは、3人のマジョーン（勇者）のうちの1人を選び冒険の旅に出ることになるのだが、ここでは、最高の状態で旅立つためのコツを公開してしまおう。もはや裏技とはいえないかもしれないが……。

まず、7つのカフタンでの最高の得点の状態を、第7カフタンでセーブする。次に、ダッシャの祝いで、プートス代理にお願いしてアヌビスの歯を使ってもらうと、時を超えて再び霊界へ。そこでもう一度、コースとマジョーンが選べるから、第2カフタンの3つの選択だけをやり直し、他の6つのカフタンはパス。ここでは先ほどのスコアが、そのまま生き残っている！

つまり、カフタンでよい成績が出れば、それはそっくり残し、何人分でもコース、マジョーン、3つの選択ができることになるわけだ。だから7つのカフタンを少しじっくり時間をかけて好成績を上げるようにし、それを他のマジョーンやコースに流用する。これがいちばん賢い『サバⅡ』のやり方だ。最後に、コメント抜きのマジョーン・リストを載せておく。どのマジョーンがいいか。最後は好みの問題になると思うが……。

なお、結婚イベントとは、専用の結婚イベントのことで、一般結婚イベントとは別である。

項 目	マジョーン・トロフ（商人の息子）	マジョーン・ラムセス（漁師の息子）	マジョーン・ハイヤーム（王子）
呪いの門	赤呪門（赤の呪い）	黒呪門（黒の呪い）	紫呪門（紫の呪い）
呪いの中身	“赤いゴリュドス”を入手するまでSTR・UP不可！	“黒のデニス”入手までAGL・UP不可！	“紫の紋章”入手までHP・UP不可！
生まれのクエスト	ファルガナ海・ディアスの館（赤いゴリュドス）	ネルブ海・デニス廃墟（黒のデニス）	ファルガナ海・ハイヤーム城跡（紫の紋章）
ボーナス・パラメーター	基本STR 10UP	基本AGL 15UP	基本HP 15UP
冒険スタート・レベル	9レベル	8レベル	8レベル
ボーナス・マーリファ	“植物香料”を覚えてる	“魚介類”を覚えてる	“宝石類”を覚えてる
選ばれしパネスの者もらえるアイテム	西ドルゲスト海・テルドットのエミネ・ジャイブ ①5千万ティラ ②エルム砲SS ③ヘケトラ・ビレット	アルキリオンの女金貸しプーサン・ザボール ①1億ティラ ②オルギークの滴	メメルの老人ザキ・アフマディ ①7500万ティラ ②ヘッド・パルチザン ③ダウブレスト ④プートスフラッグ
結婚イベント	エミネ・ジャイブ	クリフトンの令嬢サリアナ	エキスデンの里で純血エキスデンの姉妹のどちらか
イベント・レベル・アップ	2レベル・UP	2レベル・UP	1レベル・UP

3つのコースを選ぶ

マジョーンを選んだユーザーは、次の3つのコースのうちのどれかを選ぶことになる。大破滅の日までに世界を救うわけだが、まずコースによってスタートの時期が変わって時間的な制限を受ける。それと行動スタミナ消費量、もらえる経験値などでも制限を受けることになる。

ところで、大破滅の日は1444年4月4日だが、では4月4日の何時なのか？正確には、4月4日の深夜だとされる。つまり、4月4日を終えて、キャンプやホテルに泊まった直後に大破滅がやってくるらしい。それまでに世界を救わなければいけない。上級、達人コースを選びゲームクリアできなくても、我々はいっさい関知しない。

3つのコース

コース	星の選択	日数	転　生	誕　生	冒険スタート	金プレゼント	行動消費スタミナ・ハンデ
初級コース	幼き星（左）	38日	1428年1月3日	1428年4月3日	1443年4月3日	600万ティラ	0
上級コース	若き星（中）	30日	1428年2月2日	1429年1月2日	1444年1月2日	300万ティラ	＋3
達人コース	燃え尽きる星（右）	22日	1428年3月1日	1429年2月1日	1444年2月1日		＋7

［大破滅の日1444年4月4日］

（注）金のプレゼントは、冒険出発時に遊神プートスより贈られるもの。初級コースを選ばないと真剣に世界を救う意志がないとみなされて600万ティラはプレゼントされない（上級は300万）。

行動消費スタミナ・ハンデとは、町、敵国に入る時に消費するスタミナ。上級ではさらに3がプラスされ、達人コースではなんとプラス7がハンデとして課せられる。必ず最初は初級を選び、いや、何回でも初級でやったほうが楽しめる。

仲間と一般乗組員

このゲームには、計４タイプの仲間、一般乗組員があり、それぞれに決められた分け前を払わなければならない。

① 各艦長……仲間の船４隻に各種族の艦長が１人ずつ。クビにできない。

② 予備役……いつでも艦長と交代でき、クビにできる。

③ 町一番の乗組員……一度雇えばクビにできない。同職の世界一を雇うと自動的にやめる。

④ 世界一の乗組員……いっさいクビにできない。

以上、おのおの１人、１日12フードを消費し、もしフードが足りなくなると翌日のスタミナは半減する。注意してほしい。

（１）艦長と予備役

艦長は、一度雇うとクビにできず、ボージェントの町で４人の仲間を加えないと本当の冒険はスタートできないので、実際はいつも５人パーティーだ。残念ながら２人とか３人で冒険することはできない。

現在の艦長をクビにするには、同じ種族の予備役をその艦長に任命し、予備役に交代させてからクビにすることになる。予備役は５人まで雇えるが、彼等にも多少の分け前を払うので、あまり多くおかないように心がけよう。

なお、４隻の仲間の艦のうち、グレッシ艦とルーティ艦は、ゲーム・クリア上絶対必要だが、グゼム（エキスデン）艦、ビリンチ艇は、手に入れなくても、クリアは可能だ。何回もこのゲームをクリアして、変わったプレイをしたくなった時、わざとこの２艦を手に入れずにゲーム・クリアを目指すというのもおもしろい。ただ、泣きたいぐらい、つらい冒険になることだけは、間違いない。

それから純血、混血の違いは、混血の基本パラ・リミットが220。純血が255までの違いだけ。もちろん少しレベルを上げれば、混血だけのパーティーでもゲーム・クリアは可能だ。その他は、純血と全く同じである。

（２）一般乗組員と節約

コック、ガワース、砲手、見張り、牢屋番と５つの職業の者を雇え、それぞれ

町一番、世界一と２クラスに分かれる。もちろん 世界一のほうが、どれも効果が高い。この中で砲手だけは、５隻の各艦にそれぞれ２名ずつ乗せられる。

しかし、すべて世界一をフルに雇い、予備役も５名いると合計62％の分け前を取られてしまう。そこで少し節約することも考えておこう。なにしろ、１億ティラ稼いでも3800万ティラしか残らないことになる。

まず考えておいてほしいことは、一般乗組員は、絶対に必要というものではない。全く雇わなくてもゲーム・クリアは可能なのだ。

見張りは、奇襲される率を下げるが、当初考えていたより、大幅に奇襲戦が少なくなった。海上で時々、何かを発見するが、それほど重要ではない。

砲手もそれなりの効果はあるが、全艦に本当に必要かどうか考えてほしい。

それから牢屋番。敵国を後半まとめて襲えば、それまでは必要ではないはずだ。

コックとガワースは必要性は高い。しかし、本当にケチにやるなら、ガワースのみを雇うことも考えられるし、いや思いきってすべて雇わないのもいいかも知れない。ただし、雇わない分だけ苦労はするだろう。自分なりの節約法を考えてほしい。

いずれにしろ、冒険スタート時は、コックと見張りか、砲手。それぐらいでいい。ただ、１つでも多くのイベントに出会い、ゲームを楽しみたいのなら、すべて雇うことを勧める。しかし、それでも砲手は全艦には必要ないと思う。

経験値

このパルチャップの世界では、たいていのことに経験値が与えられ、ごく自然にEXPが増加していく。

戦闘なしで１日を過ごしても経験値の増え方はたいして変わらない。

これは、『サバⅡ』では、戦いだけが冒険ではないからだ。話し、調べ、歩く、寝るなどのすべての行為、それ自体が冒険なのだ。さほど意味があるとは思えないモンスター殺しにだけEXPが与えられるのは間違いであり、すべての行為にEXPが付与されるべきだという主張により、『サバⅡ』汎用EXP方式ともいえる新しいEXP体系ができあがった。

では、汎用EXP方式とは、どのようなものか？　だいたい次のような特徴がある。

① ほとんどの行為にEXPが加算される。

② EXPの増加分のレベル・アップは、翌日の朝となる。

つまりキャンプやホテルに泊まらない限り、レベル・アップしないことになる。ただし、石像効果やEXPアンプル剤などは、その場でレベル・アップする。

③ １レベル・アップ分の必要EXPは、全レベルを通じて1600で固定。

通常のRPGはレベルが上がると共に必要EXPが増加していく。これは数字の無駄使い。実際、何の意味もない。そこで『サバⅡ』は、そのアンチ・テーゼとして1600固定が決定された。

④ 得られるEXPも全ゲーム中を通じ不変である。

よく、レベルが上がると以前戦っていたモンスターのEXPが減っていくタイプのRPGを見かけるが、不愉快なだけである。その点、『サバⅡ』は、得られるEXPもまた不変となっている。これらのことは、ごく当たり前のように思えるが、『サバⅡ』が史上初 だ。まさに画期的なEXP方式といえる。

汎用EXPリスト　（一部）

行　動	EXP	行　動	EXP
採集地での１作業	12	戦　　闘	15～140
定置網の設置	250	敵国解放	900
会　話	8	ボランティア貢献度アップ	130
トーク・コマンド	2	石像にイドラ	65
現金、アイテムをもらう	60	寝　る	10＋（残りのスタミナ×５）
ガニムの箱を開ける	60	ホテル・夢の館	400
落ちてる物の発見	60	ホテル・夢の館Ⅱ	800

経験値（EXP）の稼ぎ方

①同じ人間に２、３回ずつ話しかける。

これはEXP稼ぎというより、新たな情報、イベント探しの定石でもあり、町の中では必ず１人につき２、３回ずつ話しかけたほうがよい。もちろん、その時、トーク・コマンドを使うのも常識だ。

②各ボランティア。

じつに平凡な答えだが、RPGに王道なしというところだろうか。しかし、これでも1／2レベル分ほどのEXP稼ぎになるはずだ。

③ヒッパロス・フェイトリアの交易倫理学を受講する。

全５項目を聴講すると、わずかな金をくれる。その時EXPが60もらえる。１レベル分のEXPが苦痛を感じない程度の時間で稼げる。もう１人別の町に、金をくれてさらに能率的にEXPを稼がせてくれるキャラがいる。自分で探してみてほしい。どうも３K裏技だが、達人コースには、おすすめかもしれない。

④採集地でのEXP稼ぎ。

採集地から別の採集地に続いている場合、この２つの場所を往復している限り消費スタミナがゼロ。そこで２つの採集地を往復して、作業をしてEXP稼ぎ。といっても１作業がたった８！　典型的な３K技だ。好みにもよるがヒッパロスの交易倫理学の受講をすすめる。こちらのほうがまだましだと思う。

レベル・アップ

『サバⅡ』は、レベル・リミットが500。しかし、レベルは400を過ぎるとまじない程度しか上がらなくなるので、実際、レベル400と500でほとんど差がないと考えたほうがいいだろう。このレベル500は、金があっても買うものがなくなったユーザー向けに、EXPアンプル剤を買わせるための100レベルだと思って間違いないようだ。

ゲーム終了は、290レベル以上で可能のようだ。初級コースさえ選べば、3K技を使わずに楽にゲームを終わらせられるはずである。ただし、ムダな移動をなるべくしないという条件がつくが……。

なお、初級コースを選んだテスト・プレイヤー達は、11日～15日目あたりでゲーム・クリアをしている。彼らは全員2度目以上のプレイだが、だいたい、1、2回やり込めば、この日数ぐらいで終了できると思う。

もう1つ念のためにいっておくと、レベルは、パーティー・レベルにあり、個人にはないので新しく雇った仲間のレベル上げは不要。雇うもクビも好きなようにすればよい。

レベル・アップのタイプ

(1)キャンプ時のレベル・アップ

EXPのレベル・アップ分（EXPの横に＋（プラス）で表示）だけアップをし、グゼムを新たに覚えた仲間は、この時に表示される。

さらに重要なことは、このアップ時に基本スタミナ、基本パラメーターは、いっさい増えないということ。

(2)EXPアンプル剤のアップ

この薬を使うと、その場でアップする。この薬は船上都市カラベル（アルフール海）のヤミの売人ボンタルが売ってくれる。しかし「闇の割り符」がないと取り引きしてくれない。この割り符は、盗ッ人アクラに頼めばくれそうだが、現在、アルキリオンの牢に服役中だ。この牢に入ってアクラに頼めばいい。しかし何か

犯罪を犯さないと牢には入れない。めでたく牢にブチ込まれるには？　警部のいる部屋に何かあるはずだ。それをなんとかすれば入れるだろう。

(3)石像効果によるアップ

これもその場でレベル・アップできる。かなりの石像がこのレベル・アップをしてくれるだろう。そして石像にイドラは2回捧げるクセをつけておこう。2回有効な石像もかなりある。これでかなり謎が解けるはずだ。

基本パラメーター

各基本パラは、レベルアップ時にはアップしないが、ペジェリの結晶を使うことで255までアップする。もちろん、ヒューマン・パラ、シップ・パラは応分にアップしていく。

では基本パラ0だとパラメーターも0となるのか？　そんなことはない。それ相応には、パラメーターは上昇していく。だとすると基本パラ0と基本パラ255では、どのくらい差がつくのか?

仮にレベル400とすると120レベル分の差がつく。シナリオ上では極端な差になっていたが、バランスの都合上でこのくらいの差になった。最低でも240レベル分の差になれば『サバⅡ』はさらにおもしろいゲームになっていたはずだ。

本来この『サバⅡ』は、ペジェリの結晶で基本パラを上げていくのだが、基本パラの差が、実際のレベル上に及ぼす差が、120レベル分なのでペジェリの結晶を1個も使うことなくゲーム終了が可能なのだ。

初級コースを選べば、かなりのハンデとはなるが、ペジェリの結晶をいっさい使用しないでゲーム終了が可能だ。もちろんペジェリは手に入ったらすぐ海賊市で売り飛ばしていくというやり方だ。これは、一度ゲーム・クリアしたユーザーが遊びとしてやってみてもよいかもしれない。

上級コースまでならペジェリ使用なしでなんとかクリアはできると思う。また、いつか、達人コースでペジェリなしクリアのユーザーが出現することを期待している。とはいってもこのペジェリの結晶は、ゲーム開始時は、絶大な効果があるので主にマジョーン本人を中心に仲間の低いパラメーターに使っていこう。

・**基本パラ**　ヒューマン・パラ、シップ・パラの元になるパラメーター。ペジェリでのみアップ可能。
・**ヒューマン・パラ**　基本パラにレベル分が加算されたパラメーター。陸戦が、このヒューマン・パラ。
・**シップ・パラ**　そのヒューマン・パラに3.5倍したものがシップ・パラ。海戦が、このシップ・パラ。

マーリファ（知識）・グゼム（魔法）

それぞれのグゼムに関しては、リストを見ていただくとして、このグゼム魔法をマスターするには、それぞれの種族マーリファ（知識）を覚えていなければいけない。

これは最初の町ボージェントのすぐ近くにある金好き賢者ドルティラが教えてくれるが、教わるにはテストがある。テストに落ちると追試が許されるが、けっこう金も時間もかかる。

また、採集地で交易品を見つけるためには、交易品のマーリファも必要となってくる。こっちは、ヒッパロスのマドラサ（学院）で教えてくれるだろう。同じようにテストもあるが、こちらには追試がない。しかも、試験が受けられるのは、１日１回のみ。そのかわり試験なしで学べるマーリファも３つ用意されている。

すべてのマーリファを学ぶのはかなり大変だが、第２カフタンでイルム原書を選べば、「船を呼ぶヘジラ」以外のすべてのマーリファを覚えた状態でゲームを始められる。

ところで、種族のマーリファを覚えても、なかなかグゼムが使えるようにならない時がある。マーリファ以外にも、何かグゼムをマスターするための条件があるのだろうか？　じつは、その仲間のいちばん低いパラがある数値を超えた時にマスターする。仲間にペジェリの結晶を与える時は、ついＨＰやＡＧＬなどにやってしまうが、早目にグゼムをマスターさせたいと思ったら、いちばん低い基本パラをアップさせるようにすれば早目にマスターすることになる。

また、中にはなかなかマスターしないグゼムもあるが、カラベルのスパルタ・センターで覚えさせよう。ジィッと覚えるのを待つより、１千万ティラ払ってでも行動範囲を広げたほうが利口なやり方といえる。

ルーティ

ウゼルグゼム	ケース	能 力	消費スタミナ
激 流	先導 非戦闘時	45°までの急流を逆登れる！	0
滝下り	先導 非戦闘時	滝などで真下に落ちても下が水なら平気！	0
滝登り	先導 非戦闘時	どんな滝でも登れる！	0
飛 越	先導 非戦闘時	低い柵をジャンプして越えられる。	0
弾 丸	戦闘時	自ら弾丸となって敵ボスへジャンプ攻撃。	0

ビリンチ

ウゼルグゼム	ケース	能 力	消費スタミナ
町 ヘジラ	先導 非戦闘時	行ったことのある、いくつかの町へワープ！	0
脱出 ヘジラ	先導 非戦闘時	表マップへワープ。	0
船 ヘジラ	先導 非戦闘時	船から降りて歩いてるとき、瞬間に船内へワープ！	0
貫 通 ヘジラ	戦闘時	敵ボスにワープして体当たり攻撃！　大きなダメージを与える代わりにビリンチ艇は死亡。時には船体破壊も起きる。	0
逃 亡 ヘジラ	戦闘時	ボージェントの町近くの海にワープして、戦闘から逃れます。	0
復 帰 ヘジラ	戦闘時	敵に戦闘エリア外にワープさせられた仲間の船を呼び戻す！	0
飛ばし ヘジラ	戦闘時	敵ボス以外の1船を戦闘エリア外に飛ばす。	0
船 を 呼 ぶ ヘジラ	先導 非戦闘時	最も重要である。これをマスターしないとゲームクリアはできない。このマーリファを知っているのはゴルド海に住むバタリット尊師である。	0

グレッシ

ウゼルグゼム	ケース	能 力	消費スタミナ
激 突	先導 非戦闘時	門、壁、岩、壊せるものは、すべて破壊して進める！	0
岩 礁	先導 非戦闘時	岩礁地帯を進めるようになる。	0
滑 走	先導 非戦闘時	シドン海に広がるドロの海を進めるようになる。	0
砕 氷	先導 非戦闘時	西ドルゲスト海の氷の海を粉砕して進む。	0
潜 水	先導 非戦闘時	一瞬の間もぐれ、水中の隠しボタンや通路を通れるようになる。	0

エキスデン

ウゼルグゼム	ケース	能 力	消費スタミナ
治 癒	いつでも 可能	ＨＰを回復します。	1
復 活	いつでも 可能	(仮)死から復活！	2
大元気	いつでも 可能	パーティー全体のＨＰを回復！（仮)死、船体破壊、浸水の状態は回復しない。	20
修 復	いつでも 可能	1船の浸水を修理！	50
沈 没	戦闘時	敵の船を沈める。	0
脱 獄	戦闘時	奇襲された時に逃げられる。	2
大天罰	戦闘時	敵全艦に大きなダメージを与え、ＨＰのほとんどを奪う。	100
大回避	戦闘時	敵砲弾の90％を回避する。	50

スタミナ

パル世界でいちばん大切なものは、このスタミナといっても過言ではない。町、村、敵国などに入るたびにこのスタミナを消費する。パルの世界では、スタミナとは、行動消費量と考えたい。治療魔法などでスタミナを消費するのは極力避けたい。あくまでも治療魔法は緊急用と考えておこう。

1日のスタミナは、その日の朝にフルとなり、いろんな場所へ入るたびに減り、そのスタミナが、その場所へ入るために必要な消費スタミナ以下になると中に入れなくなる。このスタミナの残量には、たえず気をつけておきたい。

ところで1日のスタミナは、次のように決定される。

その日のスタミナ＝臨時スタミナ＋基本スタミナ

臨時スタミナとはコックがいればコックのスタミナ、ホテルに泊まれば、そのホテルのスタミナが、おのおのプラスされる。さらにメセラ屋も1日1回利用でき、それらの総トータルが臨時スタミナとなる。

基本スタミナは、メセラの結晶や、時に石像の効果によってのみアップする。通常のRPGと違い、レベル・アップ時でもいっさいスタミナは増加しない。注意が必要だ。

スタミナ対策

ゲーム後半ではスタミナもかなり増えて、それほど気にすることはなくなるが、問題は前半だ。十分なスタミナ対策が必要となる。だいたい、次のような対策が考えられる。

①冒険スタート時、必ずコックだけは雇う。

②必ずホテルに泊まる。

そのために町に入るためのスタミナ16と、ホテル代程度の所持金かホテル券を持っているようにしたい。その際もなるべくホテル券で泊まるように心がけておきたい。

③各メセラ屋をすべて回ったか？

この世界には、計3人メセラ屋がいるが、それぞれ1日1回利用できる。回れるメセラ屋は、全部回るのが常識と考えよう。

場所別消費スタミナ

場 所	初級コース消費スタミナ	上級コース消費スタミナ	達人コース消費スタミナ
ボージェント	8	11	15
5隻の艦の隠し場所	12	15	19
生まれのクエスト・ダンジョン	12	15	19
洞窟	12	15	19
全採集地	12	15	19
デニス大神殿	16	19	23
各賢者の家	12	15	19
各　町	16	19	23

場 所	初級コース消費スタミナ	上級コース消費スタミナ	達人コース消費スタミナ
村（軍人村グラームは除く）	12	15	19
フェイトリア（3カ所）	20	23	27
第1～第5基地	20	23	27
各　庫（4カ所）	20	23	27
全ダンジョン	20	23	27
全敵国	20	23	27
勇者の門	0	3	7

(1)町で結婚するとその町の消費スタミナは2～3少なくてすむ。
(2)現在のスタミナがその消費スタミナより少なくなるとその中へ入ることができない。

④結婚をする。

町で結婚するとその町へ入る消費スタミナが2少なくてすむ。たいした節約でもないが、ゲーム終了までのトータルを考えるとバカにならない。

⑤ペジェリ屋を探せ。

海賊都市ポルサの周辺には、洞窟がたくさんある。その1つが男のいる洞窟。じつはこの男が、ペジェリ屋で、メセラの結晶もいくらでも売ってくれる。だが紹介がないと売らない。

あるメセラ屋がくわしい。3人しかいないのだから、そのメセラ屋を探すのは簡単なはずだ。金さえ払えばいくらでも買えるメセラの結晶のルートだけは確保しておこう。特にスタミナを多目に消費させられる達人コースにとっては、ペジェリ屋は絶対必要なはずだ。

⑥人と話をし、そして歩き回る。

RPGの定石だが『サバⅡ』はさらにその傾向が強まる。例えばジャダ湖の中でもマジョーン艦の少し北東の陸地、ホラッ、メセラが！　このように歩き、そして話をしながら冒険をするのが『サバⅡ』なのである。

交 易

パルチャップの世界では、何でも買えてしまう。それだけにお金の持つ重要性というのは、何ものにも代えがたいほど高い。そして、最も効率よくお金を得る方法が交易なのだ。

パルチャップで最も頻繁に行われているのは採集交易で、多くの交易商がこれによって成功を納めている。まだ若く、未熟な交易商が取り組みやすいのもこの方法であろう。採集交易は、交易ギルドに入ってさえいればかなり安全で、確実な収入を約束してくれる。特に、未発見採集地から得られる富は、交易商の誰もがあこがれを抱く種類のものだ。また、フェイトリア間で物を売り買いすることでも、若干の利益を得ることができる。ただし、仲間への支払い等を考えると、この方法のみで成功者となることはかなり難しい。採集交易とうまく組み合わせることが必要だ。

確実な道だけを考えるなら、これらだけでも十分やっていけるだろう。しかし、パルチャップの世界は広い。世界のどこかには、採集交易やフェイトリア間交易以外の方法も幾つかはあるらしい。ポトラッチ、献上交易……、その他にも存在さえ、まだ知られていないものがあるかもしれない。これらを見つけ、なおかつ交易に成功することは至難の技だろう。しかし、莫大な富をもたらす、幻の交易品を手に入れやすいのは、じつはこれらのあまり知られていない交易によってなのだ。

もし、交易商としての最高位、ギルド・マスターを目指すなら、こういった謎の交易にも挑戦したほうがいいだろう。

この本の中にもヒントは書かれているから、それらを手がかりに交易を究めてほしい。

交易レベル

交易等級は、上に行くほど割り当て量が増え、作業効率も上がり、見つかる交易品も高価な品目が混じるようになっていく。どの採集地にもA,B,C,D品目と4品目が出現する可能性がある。

A,B,C,Dと順次、高価な品目になっていく。場所によっては、A～Cまで同一

品目のケースとか、変化はあるが、だいたいは順に、高価な品目になると考えてよい。

ギルド・マスターになると４品目すべて出現するはずである。採集確率という点から見ると、交易等級20級ぐらいまで〝外れ〟の確率が高い。そこで、本格的な採集作業は、20級を超えるあたりからやったほうが効率的かもしれない。

交易品目

次ページの品目リストをボケッと見てはいけない。その買取り値に注目してほしい。例えばカートの葉は、交易所ではなく、海賊買取り市で売れば、交易所の10倍の値で買ってくれる。

リンゴは交易マーリファが不要なので貿易開始からアルマ島に採集に行くユーザーも多いと思う。しかし、リンゴはセラピオに売らず、スークの海賊市で売ろう。すると１タル６千ティラほど高く買ってくれる。

さらに、価格差を利用してセラピオからリンゴを買い、海賊市で売る。これを繰り返すと無限に金を稼げる。とはいっても１樽ずつしか買えないので、恐ろしく時間がかかる。３Ｋ裏技の１つといえる。しかし、どうしても金が必要な時はこの技もいたし方ないだろう。

もう１つ絶対してはいけないのは、その交易所で売ってる品目を売ることだ。なにしろ標準価格の30％でしか売れない。面倒でも他の交易所で売ろう。

また宝貝は、売っても安いので売らない。これは原住民ショップの通貨と考えたほうがいいだろう。普段は倉庫船に預けておき、たまったら村へ買いに行くようにするとよい。交易で金をうまくもうけるには原住民ショップの上手な利用を考えてほしい。メニューにある品目と別な品目の交換など、何がいちばんもうかるかジックリ考えよう。

その他、沈黙小屋、献上交易などもランダム出現ではない。ある法則に従って見返りの品目が決定される。それを見抜いてほしい。そしてリンゴ。じつはけっこう役に立つことがある。

それから絹織物が入手できないという質問がある。布の村ナッカラで直接買付ければいい。その買付けでお願いすると綿織物になる。では、お願い以外のことをしてみれば……。

最後に幻の交易品5品目にふれておくと、そのうち2、3の品目は、ギルド・マスターになれば運がよければ採集中に見つけられるだろう。もし、伝説のゲブ・ショップが発見できれば、ブズギでも手に入るかもしれない。しかしゲブ・ショップの発見はかなりの困難をともなうから、よほどの幸運がなければ難しいだろう。

交易品一覧 （標準価格×係数＝買い取ってくれる値段　▲の付いた係数は仲買人などからこちらが買い取る場合の価格）

交易品目	マーリファ	必要アイテム	交易EXP	標準価格（ティラ）	ヒッパロス係数	アルキリオン係数
宝　貝	貨幣類	―	0	5千	1	1
ゲブの石貨	貨幣類	―	0	5千	1	1.2
カートの葉	植物香料	―	0	1万	0.5	0.5
リンゴ	―	―	0	1万	1.3	1.1
タルム	植物香料	―	0	2万2千	1.2	0.9／▲1.1
ハムール	魚介類	定置網	0	2万4千	0.8／▲0.9	0.9
綿織物	織物	―	0	3万	1	1.2
トパーズ	宝石	―	0	3万2千	0.7／▲0.8	1.2
真珠	宝珠	ガワース	0	4万	0.9	1
象牙	象牙	―	0	4万2千	1.2	0.9
アンバル	動物香料	トロール網	0	4万3千	1.2	1
サファイア	宝石	―	0	4万6千	0.8	1.2
サンゴ	宝珠	ガワース	0	4万8千	1	0.7／▲0.9
ツルナバディ	魚介類	定置網	0	5万2千	0.8	1
ニッキ	動物香料	―	0	5万5千	1.2	1
ルビー	宝石	―	0	5万7千	1	1.2
ウスタコス	魚介類	定置網	0	9万	0.8	0.9
金	鉱物	―	0	9万2千	0.9	1.2
サイカク	象牙	―	0	9万5千	0.9	0.7
ボスウェリア	植物香料	―	0	8万	1.3	0.9
極上アンバル	動物香料	定置網	0	11万	1.2	0.9
絹織物	織物	―	0	6万	0.9	1.2
ダイヤ	鉱物	―	0	12万5千	1	1.3
極上ボスウェリア	植物香料	―	0	15万	1.3	0.9
黒真珠	宝珠	ガワース	0	16万	0.9	1
ラピスラズリ	鉱物	―	0	21万	0.9	1.2
極上ルビー	宝石	―	6	20万	1	1.3
ゲブの銅貨	貨幣類	―	8	13万	1	1
極上ラピスラズリ	鉱物	―	10	41万	1	1.2
紫真珠	宝珠	ガワース	12	46万	0.9	1
ブズギ	貨幣類	―	14	51万	0.8	0.9

(1)交易マーリファ、必要アイテムは、採集地で作業する時に必要。ショップで買う時は不要。
(2)象牙類、織物の交易マーリファは、採集地で作業して入手するわけではないので実際は不要。
(3)極上ルビー以下5品目は、幻の交易品で最初に入手した時のみそれぞれの交易EXPが得られる。
(4)真珠棚、沈船は、その深さによっては、世界一のガワースが必要になる。
(5)交易品を買う時は今日の稼ぎから支払う。
(6)ハムールの仲買人は、トロフ・フード。リンゴは、セラピオ。ともにボージェント。
(7)織物は、ともに布の村ナッカラで村人から直接買付けた時の値段。

テルドット係数	海賊市係数	単　位	説　明
1.3	2	樽	浜で採集。原住民ショップの通貨。
1.3	3	樽	ゲブ島で巨人と戦って入手。
0.5	5	樽	幻覚剤の一種。カート村で入手。
0.9	1.8	樽	1.1／▲1.3アルマ島で採集。マーリファ不要。
1	0.5	樽	森・林の木で採集。
1.2	0.5	樽	漁場に定置網、収穫は翌日。
0.8	0.5	樽	▲0.8布の村ナッカラで買付ける。
1	0.5	ジャール	小川、洞窟等で入手。
1.2	0.5	ジャール	真珠棚でガワースに作業させる。
0.8	0.5	樽	原住民ショップで入手。
0.9／▲1.1	0.5	ジャール	海上の採集地でトロール網で作業。
1	0.5	ジャール	小川、洞窟で入手。
1.2	0.5	ジャール	真珠棚、沈船の海上で採集。
1.2	0.5	樽	魚の王様、漁場で定置網。
0.7／▲0.8	0.5	樽	森、村の採集地で入手。
1	0.5	ジャール	小川、洞窟で入手。
1.2	0.5	樽	エビの王様、漁場で定置網。
1.1	0.5	ジャール	小川、洞窟で入手。
0.5	1.4	樽	原住民ショップで入手。
1	0.5	樽	森、林で入手。
1	0.5	ジャール	海上の採集地で採集。
1	0.5	樽	▲0.3(エフタル)布の村ナッカラで入手。
1	0.5	ジャール	小川、洞窟で入手。
1	0.5	樽	森、林で入手。
1.2	0.5	ジャール	真珠棚等でガワース。
1	0.5	ジャール	グロニク村で入手。
0.9	0.5	ジャール	
1.2	0.5	樽	
0.9	0.5	ジャール	いっさい不明
1.3	0.5	ジャール	
1	1.3	ジャール	

交易EXP

交易経験値は、通常のEXPと違い、じつに単純な方式で次のとおり。

①各フェイトリアに１回入るごとに、交易EXP１（６回入るまで有効）

②未発見採集地を発見するごとに、交易EXP３

③幻の交易品を最初に見つけた時のみ、交易EXP６～14

④フェイトリア内マドラサで謎学のクエストを達成すると、交易EXP２～５

⑤ヒッパロス・ホテルで交易の間に泊まると、交易EXP１

⑥テルドットのホテルで交易の間に泊まると、交易EXP２

この他にも、あるフェイトリア長老にチップをやると交易EXP１がもらえるという。もちろん、以上は交易ギルドに加入していなければ交易等級は交付されない。ユーザーによっては、交易等級24級でゲーム終了した者や、ギルド・マスターになって１日４億ティラ稼いだ者など、じつにさまざま。たぶんギルドに加入しなくてもゲーム終了は可能なはずだ。自分の好きなようにやる。これが『サバⅡ』なのかもしれない。

採集地

全採集地には、必ずボーナス採集ポイントが設定されており、熱心に作業すれば間違いなく手に入る。採集ポイントは、一般的に林なら木、海上なら色の変わった海域、洞窟ならへこみ、砂浜なら浜すべて、小川なら川と決まっている。しかし、時には、それ以外の場所から高価な品目が発見されたり、イベントが発生することもあるようだ。

未発見採集地は、最初の１回目はかなり高価な交易品が採集できるので、作業リミット40回ぎりぎりまで作業することを勧める。作業回数は、表示されないが、EXPが増加しなくなったら、それで40回の作業が終了したと思えばいい。未発見採集地は、自分の足で調べるしかない。町や交易所の人達とまめに話しているとかなり具体的な場所を教えてくれる。これだけでも20カ所ぐらいの未発見採集地を捜し出すことが可能だ。また未発見採集地からさらに採集地が見つかることもある。その採集地に入ったらあれこれと試してみることだ。

とにかく未発見採集地を見つけたらその座標をメモして、次の冒険に備えるのは当然のことである。このゲームで、快適に冒険ができるかどうかはその情報量のいかんにかかっている。

戦闘システム

戦闘自体は、さして複雑な戦略・戦術が要求されるようなものではなく、「シンプル」を旨としている。したがって、敵より上のレベルで戦っていれば、ほとんどは突破できるはずだ。武器・防具は、あくまでも補助的な役割（とはいっても、大砲、銃を装備していなければ攻撃できないから、当然勝てない）であり、戦闘に勝つための効率のよい戦略は、

①パーティーレベルを上昇させる

②基本パラを上昇させる（強い仲間を艦長にする）

③強い武器・防具を装備する

の順になるだろう。

戦闘で特に注意が必要なのは、主人公であるマジョーン・マジョーン艦が戦闘不能になると、その場でゲームが終わってしまうことだ。したがって、最もよい装備はマジョーン・マジョーン艦にまわすべきで、グゼム艦が初期状態で装備しているハージャ・フラッグなど、すぐにマジョーン艦へつけなおしたほうがいい。もちろん、それ以上のフラッグが手に入っていればこの限りではないが。基本パラを上昇させる「ペジェリの結晶」なども、マジョーン中心に使っていくべきだ。雇いなおすことで、実質的に基本パラを上昇させることのできる仲間には、ゲーム終盤まで（この艦長でゲームの最後までいこうと決めるまで）は、使うべきでない。

海戦のポイント

戦闘中に傷ついたジャンゲミを、どうやって治療するかというのは、ちょっとした問題。海戦は行動量によって、砲撃・治療・グゼム（魔法）が一括で処理されているのだが、どの艦が攻撃するのかを指定できない。決定キーを押しっぱなしにしていると、すべての艦が順番に砲撃してしまい、行動量が十分にたまった状態にはけっしてならない。

これだと、いざっていう時にナース砲を撃てる艦が1つもなくなってしまう。全艦にナース砲を装備していても、そういう危険な状態にはしばしばなる。

これを避けるためには、思い切って治療だけを専門にやる船を作ってしまえば

よい。やり方は簡単で、大砲（一般、ドラゴン）を全部はずし、ナース砲、防具、体当たり用武器以外は装備させなければよい。仲間の中で、いちばん攻撃力のないやつをこれにするとよい。これで、戦闘に入った瞬間の数秒以外、いつでも治療することができる（ただし、連続では２回まで）。あとは、こいつが死んでしまった時の用心に、マジョーン艦にもナース砲を装備させておけば完璧。こうしておけば、結局ナース砲は２門で十分だし、ザムザム弾をかなり節約できるはず。ザムザム弾は、ほとんどマジョーン艦と治療艦専用で、あとのジャンゲミは死んでから、生き返らせれば問題はないはずだ。

あとは、火薬を大量に買っておいて（トプ村でちょっとだけ安く買える）、戦闘では常に決定キーを押しておき、戦闘不能が出てきたら治療すればいい。

もし、敵の砲弾一発の攻撃力が、マジョーン艦のS.HPの1／2未満であれば、火薬と薬を湯水のように使う覚悟さえあれば、勝てないわけでもない（１回当たった瞬間に治療する。治療した時にもう１回分のダメージを受ける可能性があるが、それで死なないことが条件）。それ以上のダメージ量だと、どんな戦法を取っても絶対に勝てないと思ったほうがよい。

逆に、敵のレベルが自分より低い場合で、体当たりした時にほとんど致命的なダメージを与えられるようなら、砲撃より体当たりしたほうが効率はいい。はじめにボス艦に体当たりして、次に砲撃でとどめを刺す。これがいちばん賢いやり方のはず。これぐらい強さに差がある場合は、たいてい敵からのダメージはほとんどないはずだし、火薬も節約できる。

陸戦のポイント

陸戦に関しては、戦略などというものはない。強い武器と防具を集め、マジョーンから順に、それを装備させておくだけ。

あとは、自分より強い敵とは戦わないこと。

治療は、海戦と違ってターン開始前に１人だけは確実に行える。だから、１ターンで２人以上死んでしまわなければ、必ず勝てる計算だ。

あえて注意しなければならないとしたら、次に敵から攻撃を受けたときに、仲間の２人以上が必ず死ぬことになった場合。この場合は、（マジョーンが死にそうなら、もちろんマジョーンを治療するべきだが、）治療すれば確実に次ターンを生き残れる仲間を優先すればいい。もちろん、すでに死んでいる仲間がいる場

合は、そっちから先に生き返らせる。治療のあと、敵の攻撃ターンの前に、かならずこちらの攻撃になるから、生きてる仲間は１人でも多いほうが有利だ。ただし、生き返らせてもあまり攻撃力のない場合は、臨機応変の判断が必要。

本当にヤバイ場合は、海戦の場合も同じだが、エキスデンの魔法を使うという手もある。ただ、魔法はスタミナを消費するからかなり限定した使い方をしないと、すぐにスタミナ切れになってしまうだろう。

武器倉庫システム

『サバⅡ』では海戦用武器は、店などでほとんど売られていない。そこでゴルド連邦の管理下にある４カ所の武器庫を襲って手に入れることになる。１日２回ま

各庫とレベル・アイテム

・AL…オールマイティ（水中の敵にも有効）　　・TW…ツイン（２発）

L.1のアイテム(キニールの庫)	L.2のアイテム（バディの庫）	L.3のアイテム（ゼベルの庫）
0．カノン砲TW	10．イフリート砲SS	20．ルゴス砲SS
1．アラマート・ウイング	11．ドラゴン・クラウ	21．ボトム・アーマー
2．サイド・ジャンピア	12．ハージャ・フラッグ	22．ルゴス３連砲
3．ボトム・シールド	13．サイド・ヤタガン	23．ドラゴン・ビーム砲AL
4．カノン砲	14．イフリート砲	24．ルゴス砲
5．ナース砲	15．カルド・ウイング	25．ドル・ウイング
6．ドラゴン砲	16．ドラゴン・ファイア砲	26．ドラゴン・ビーム砲
7．ウォーサー・フリッサ	17．ウォーター・ブレード	27．ドラゴン・ランス
8．ヘッド・ロンカ	18．ヘッド・コルセク	28．ヘッド・スペタム
9．フィギュア・トキ	19．フィギュア・ピック	29．フィギュア・ストーン
●キニールの庫の出現率	●バディの庫の出現率	●ゼベルの庫の出現率
L.1アイテム……55%	L.1アイテム……０%	L.1～L.2アイテム……０%
L.2アイテム……30%	L.2アイテム……55%	L.3アイテム……55%
L.3アイテム……15%	L.3アイテム……30%	L.4アイテム……30%
	L.4アイテム……15%	L.5アイテム……15%

40%キャンセル

多少の説明をすると海戦武器はすべてL.1～L.6のランクに分けられ、もちろんL.6が最高の武器である。

まずキニールの庫の出現率を見てほしい。L.1…55%、L.2…30%、L.3…15%となっている。つまりキニールの庫では最高L.3の武器まで出現することがある。

さらに番号０～３は、４～９よりももう少し上のクラスの武器でL.2よりは低いと考えてほしい。乱数発生で０～３の時、40%はキャンセルされて、カノン砲か、ドラゴン砲となる。

同様にL.2のバディの庫ではL.4の武器まで出現する。

で襲える。最初に行くことになるキニールの庫、次にバディの庫、ゼベルの庫、ゴルドの庫とゴルド本国に近づくほどよい武器が手に入るようになる。

・SS…スーパー・ストロング（STR30%UP!）

L.4のアイテム（ゴルドの庫）	L.5のアイテム	L.6のアイテム
30. アスラン砲	40. ボステップ砲SS	50. エルム砲TW
31. アスラン砲TW	41. ボステップ3連砲	51. ドラゴン・エルム砲AL
32. バーベナ・フラッグ	42. ドラゴン・パーム砲AL	52. エルム砲SS
33. サマンダー砲TW	43. プートス・フラッグ	53. スーパーエルム砲
34. サマンダー砲	44. ボステップ砲	54. エルム砲
35. ボトム・プレート	45. ベテル・フラッグ	55. ドラゴン・マドウ
36. ドラゴン・シムーン砲	46. ドラゴン・パーム砲	56. ドラゴン・エルム砲
37. サイド・シャムシール	47. ウォーター・マサムネ	57. ムラマサ・ウイング
38. ヘッド・コルベン	48. ヘッド・アメンタム	58. ヘッド・パルチザン
39. フィギュア・ザクナル	49. フィギュア・ハジャル	59. フィギュア・ハンマー
●ゴルドの庫の出現率 L.1～L.3アイテム……0% L.4アイテム……55% L.5アイテム……30% L.6アイテム……15%		

40%キャンセル

そしてゴルドの庫では夢のL.6の武器まで出現する。最終戦に備えてなるべく多くのL.6の武器を装備させておきたい。

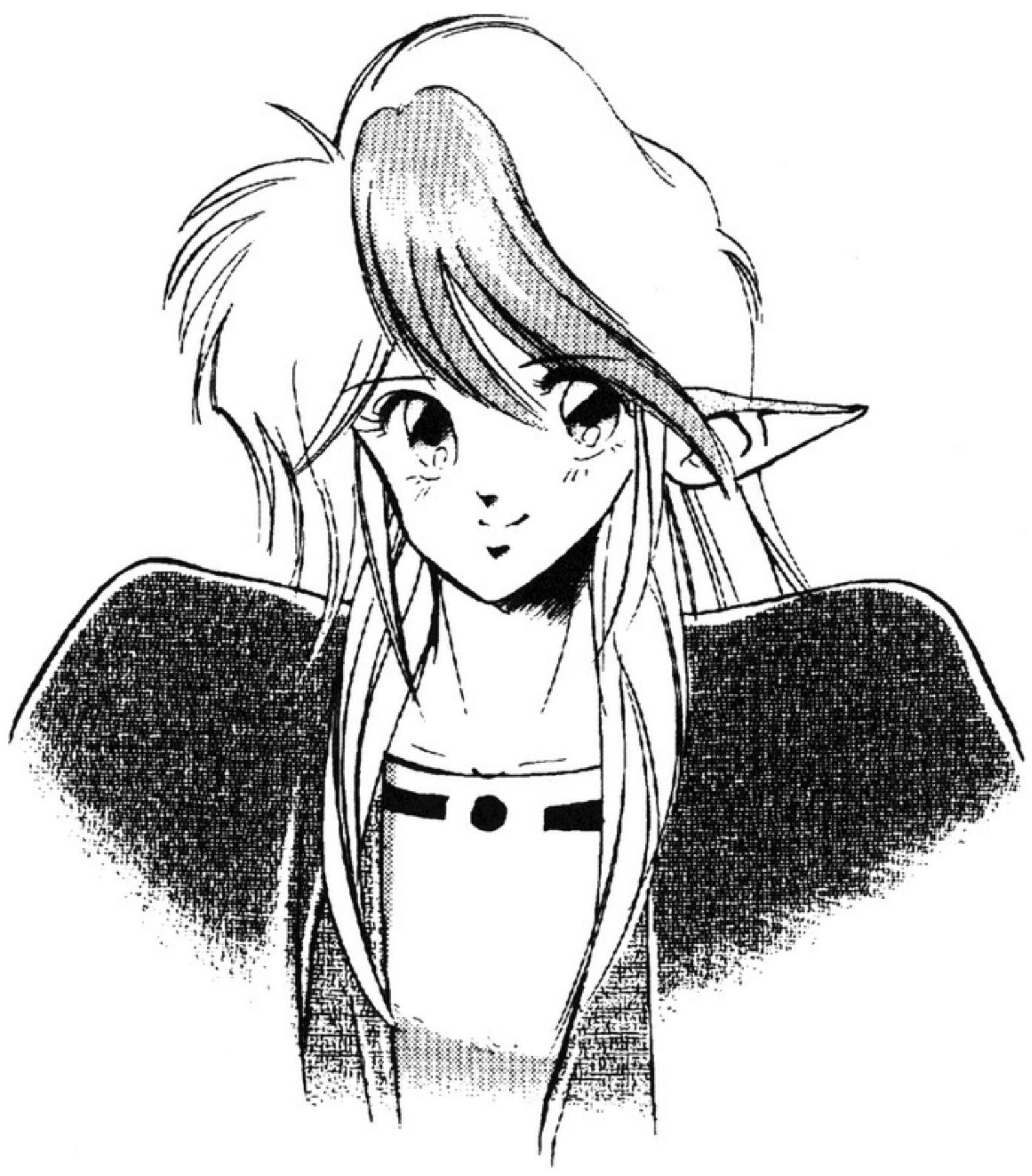
この武器類の中で意外とスグレ物がフラッグ類。装備するとS.HPが増加する。プートス・フラッグになるとS.HPが3000も増加する。なお、仲間の艦でグゼム艦だけが、このフラッグを装備している。そのフラッグをマジョーン艦につけかえるほうが得策だ。もっともそんな汚いやり方はしたくないというユーザーは、そのままにすればよい。

「現実の世界で辛くなったら、このパルの大地で貴方のした事を思い出して下さい。こんなに立派にやれた貴方は、きっとそれを乗り越えられます……さようなら…… 大好きなマジョーン！」―エンディング・豪華客船シマロンの祝宴で、客船支配人ロリオンがマジョーンに向かって。

第2章

パルチャップワールドマップ

― 12の海 ―



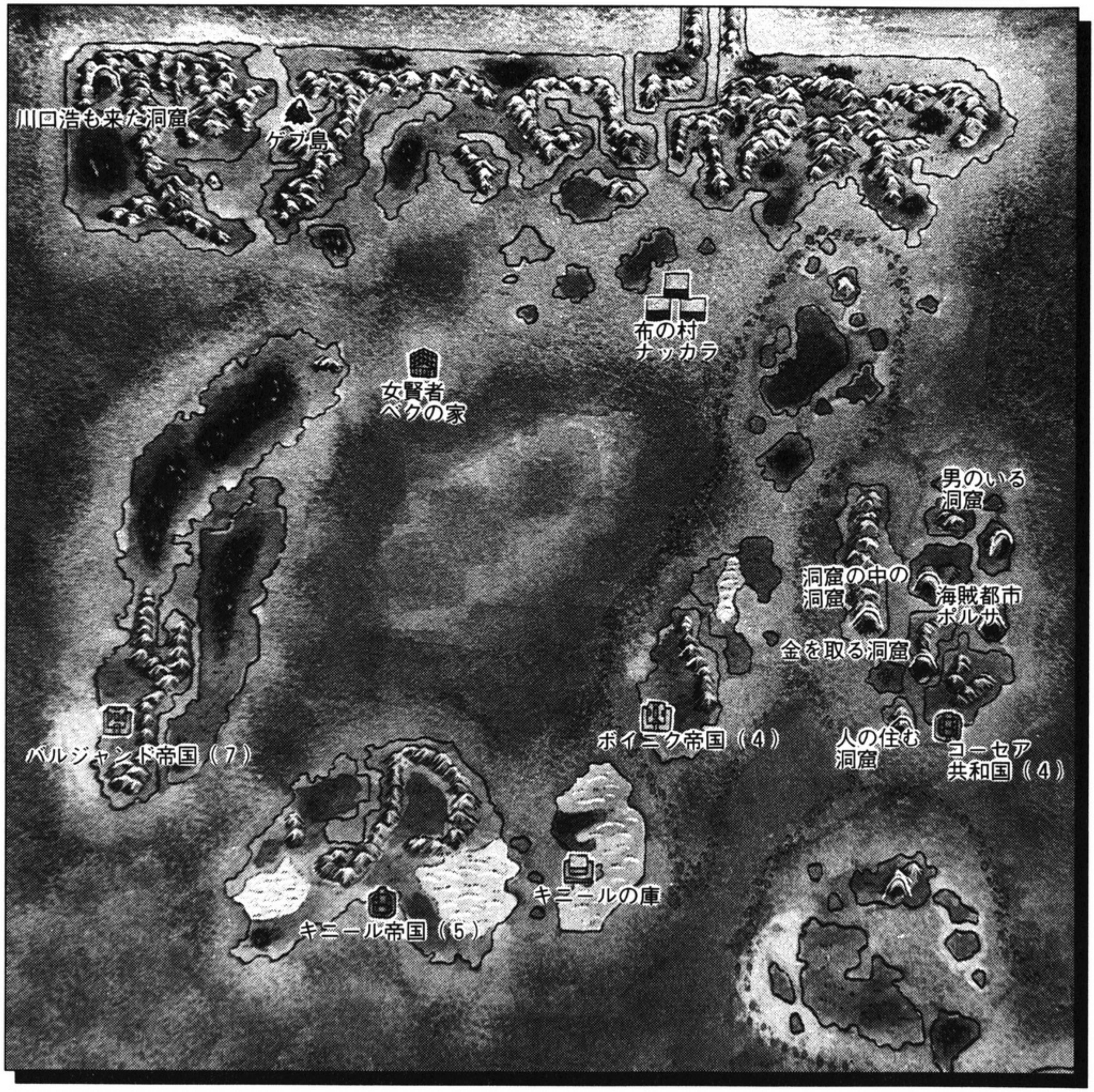
西パルチャップ

マラメイヤ海

海賊海峡があり、通行証がないと襲われる。けっこう強いので要注意だ。

● カッコ内の数字は帝国クラスを表す。数値の少ないほど上位。

マラメイヤ	ホーク	西ドルゲスト	東ドルゲスト
ファルガナ	アルフール	ゲビル	ゴルド
マロス	ネルブ	シドン	サリフラ

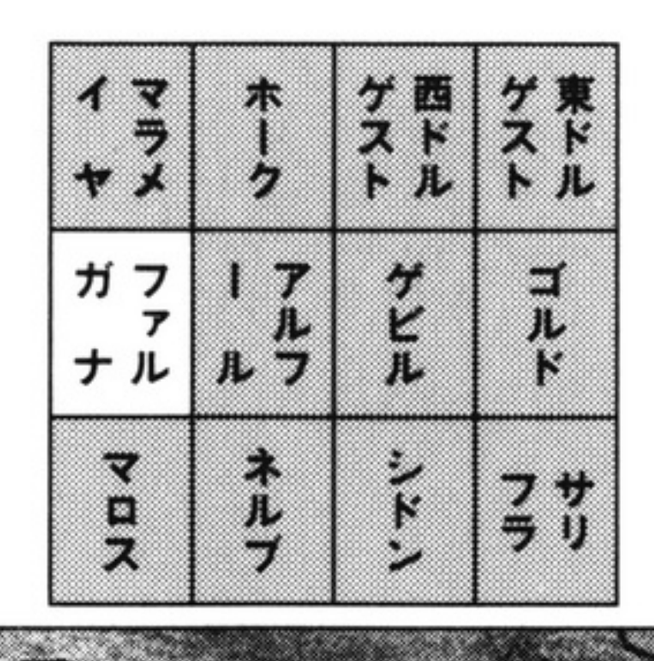


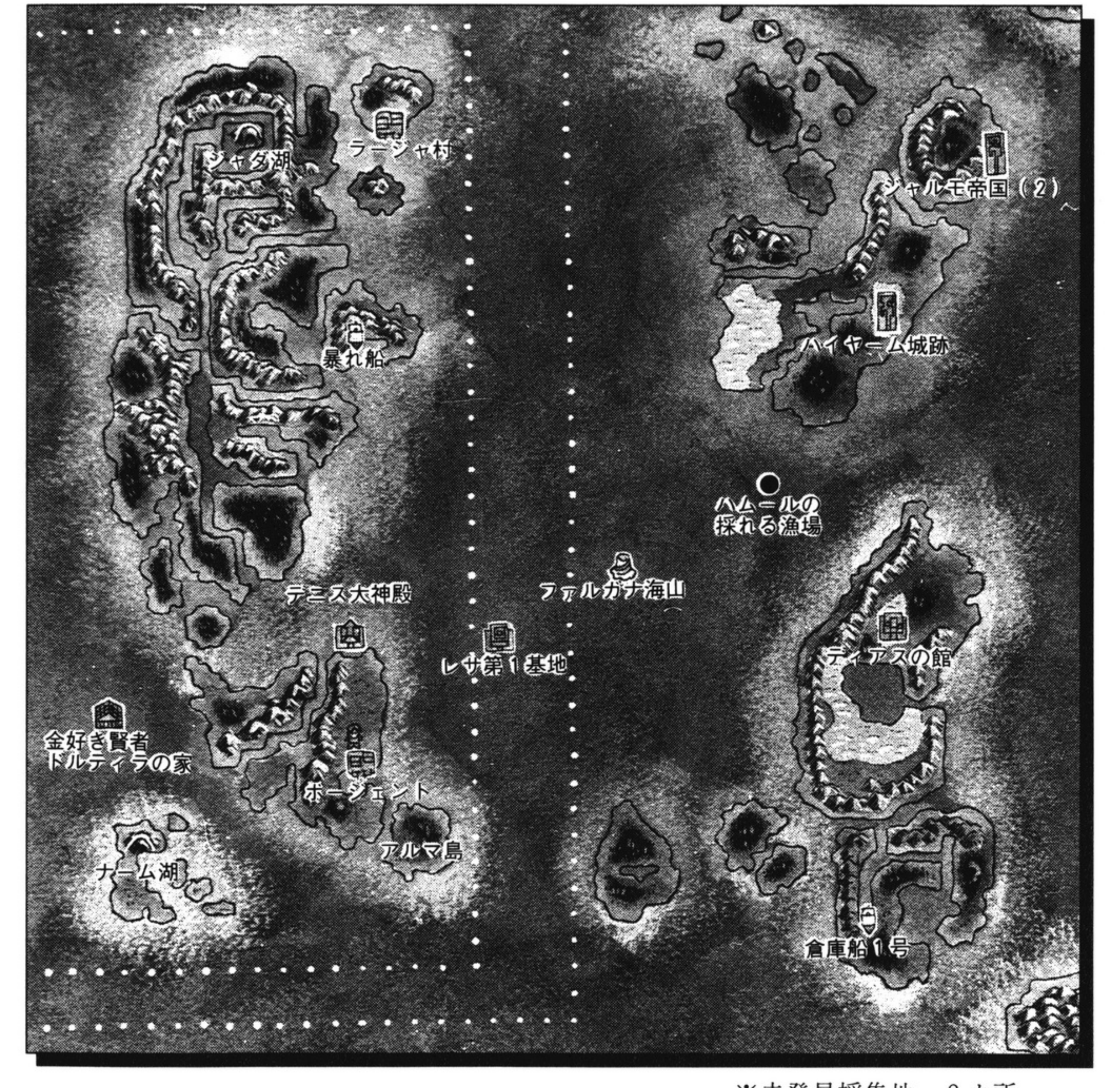
※未発見採集地　4カ所

西パルチャップ

ファルガナ海

マジョーン誕生の地。ここから冒険に旅立つことになるのだ。





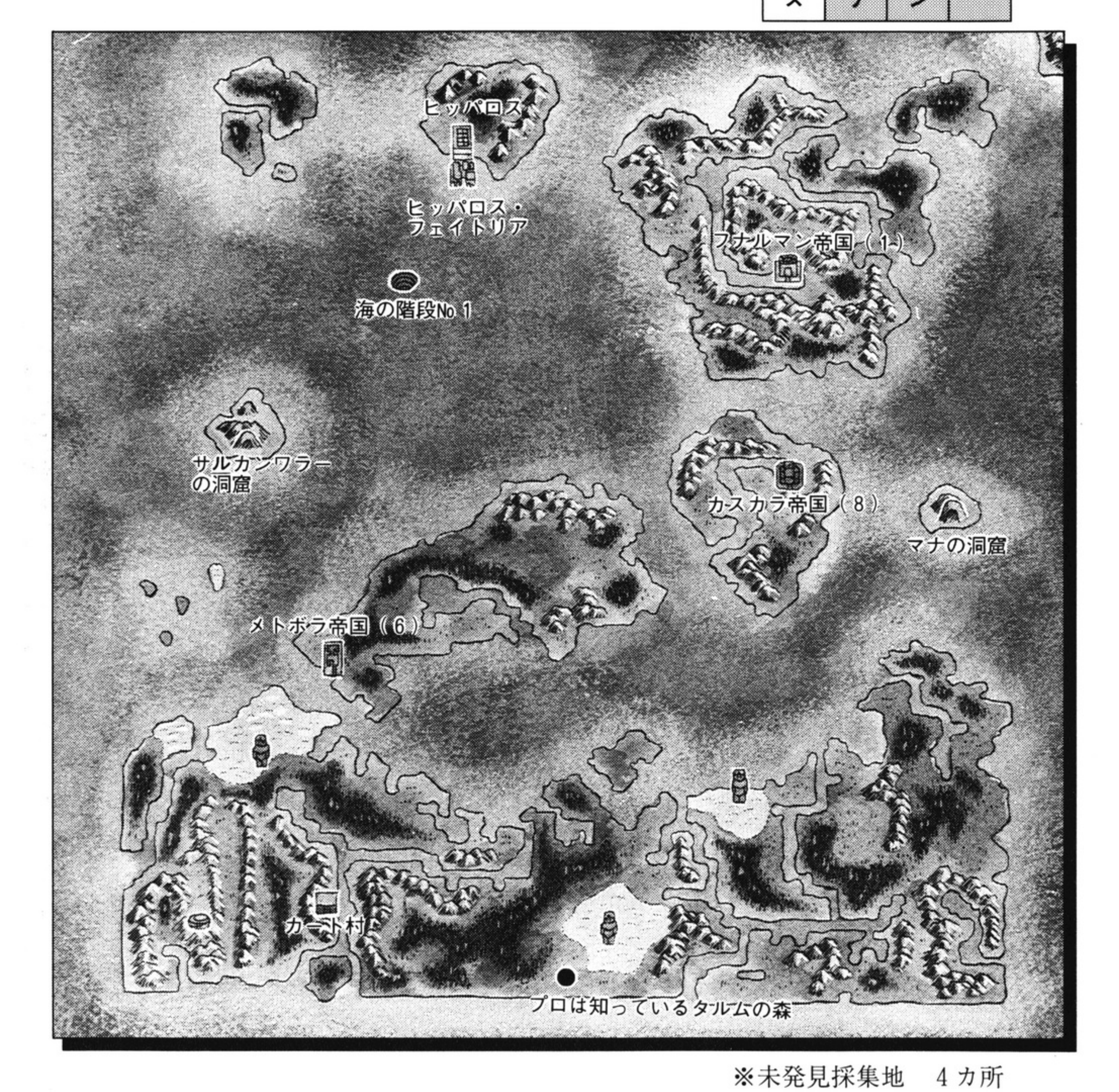
※未発見採集地　2カ所

西パルチャップ

マロス海

ここでは非常に高く売れるダイヤモンドが手に入る。また、最初のフェイトリア、ヒッパロスもあるぞ。

マラメイヤ	ホーク	西ドルゲスト	東ドルゲスト
ファルガナ	アルフール	ゲビル	ゴルド
マロス	ネルブ	シドン	サリフラ



※未発見採集地　4カ所

西パルチャップ

ホーク海

メインストーリーは、ここにある忘却の町ナビアから始まるのだ。

マラメイヤ	ホーク	西ドルゲスト	東ドルゲスト
ファルガナ	アルフール	ゲビル	ゴルド
マロス	ネルフ	シドン	サリフラ

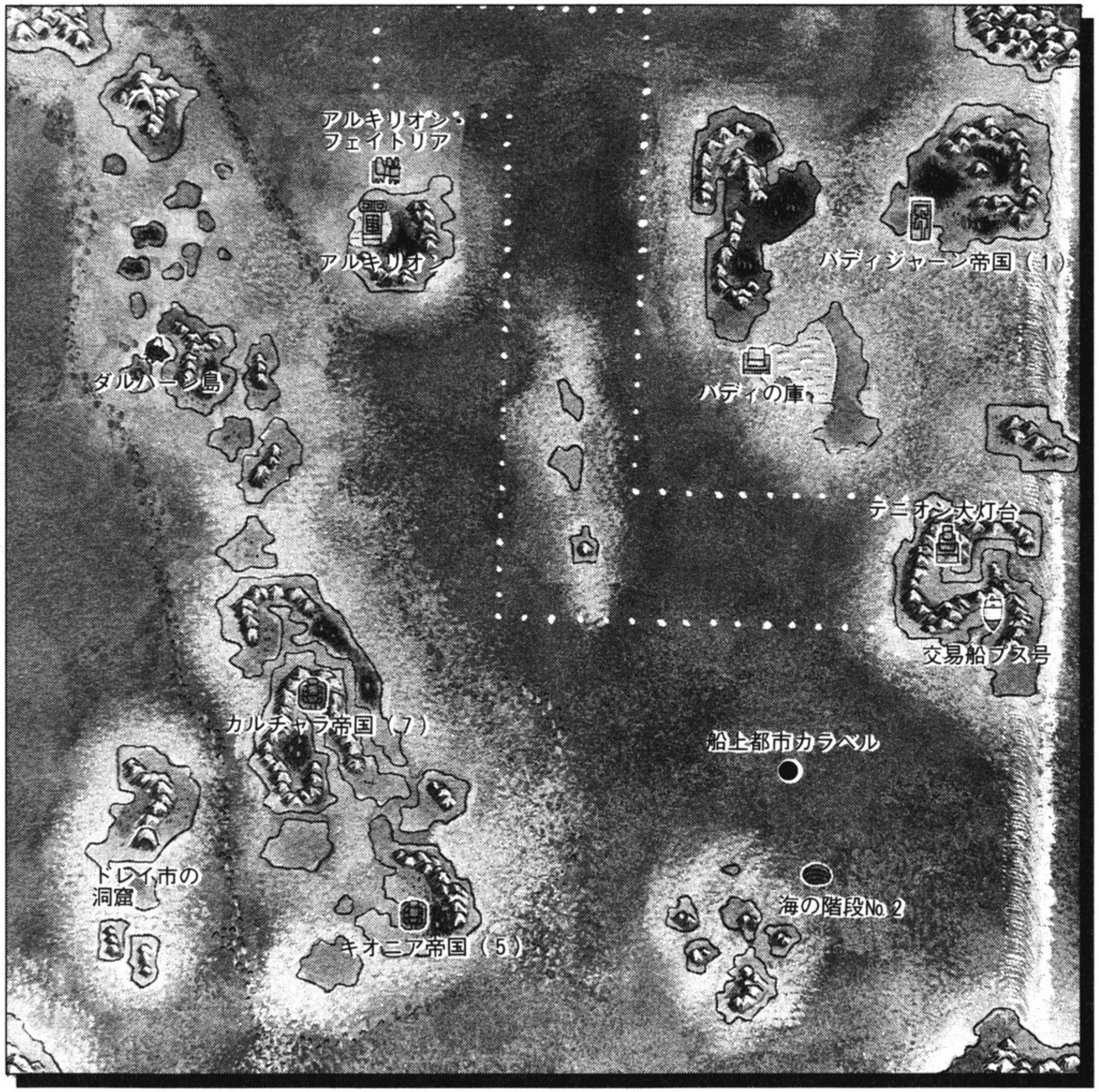
※未発見採集地　3カ所

西パルチャップ

アルフール海

メヒテの片腕、テニオンが待ちうけるテニオン大灯台は、広大な建物だ。

マラメイヤ	ホーク	西ドルゲスト	東ドルゲスト
ファルガナ	アルフール	ゲビル	ゴルド
マロス	ネルフ	シドン	サリフラ



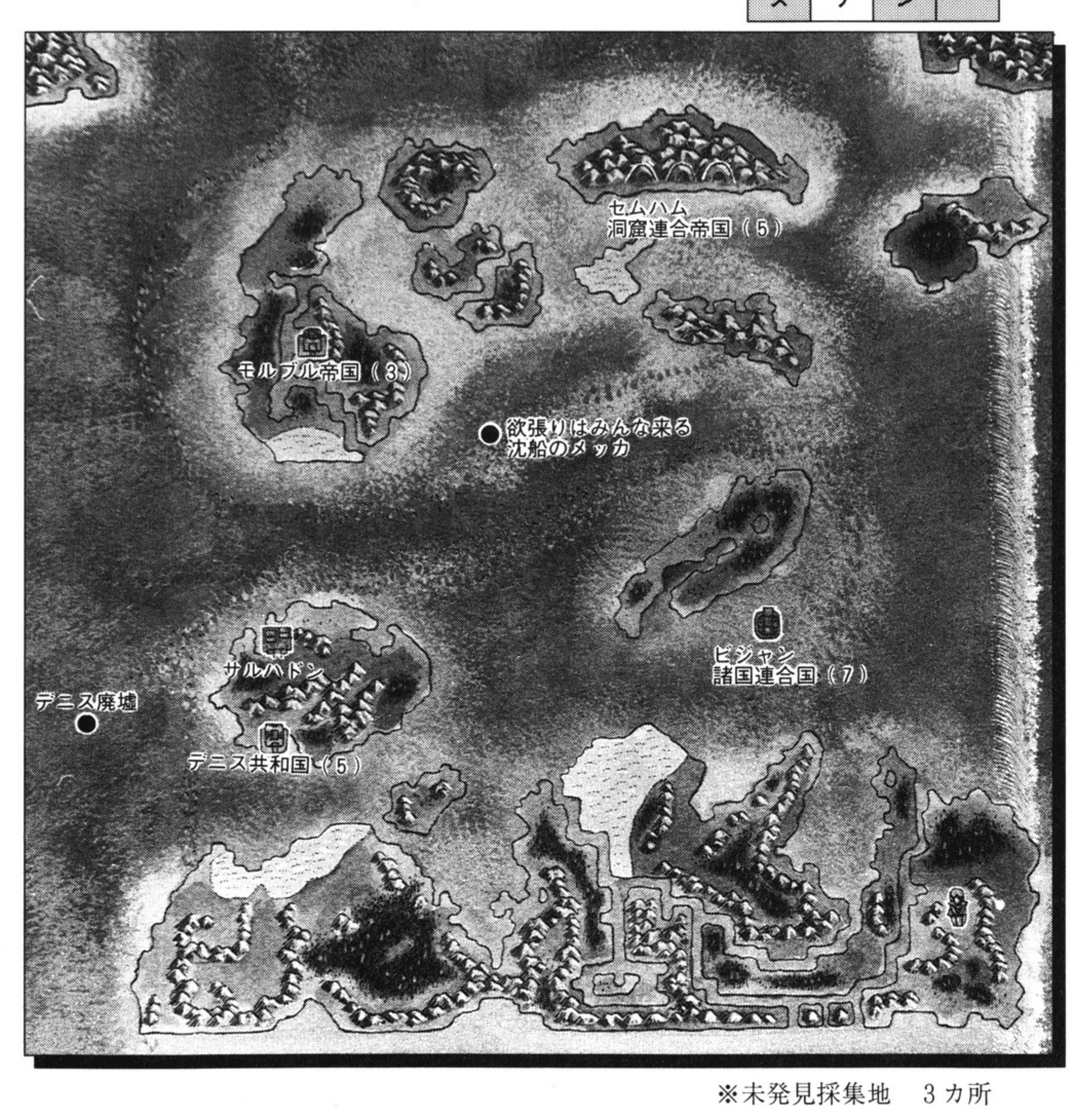
※未発見採集地　5カ所

西パルチャップ

ネルブ海

サルハドンにいる世界一の男ブルガドは、ぜひ仲間にしよう。漁師マジョーンの生まれのクエストもこの海だ。

マラメイヤ	ホーク	西ドルゲスト	東ドルゲスト
ファルガナ	アルフール	ゲビル	ゴルド
マロス	ネルブ	シドン	サリフラ



※未発見採集地　3カ所

東パルチャップ

西ドルゲスト海

氷の海。ウルチムには最強のルーティが待っている。

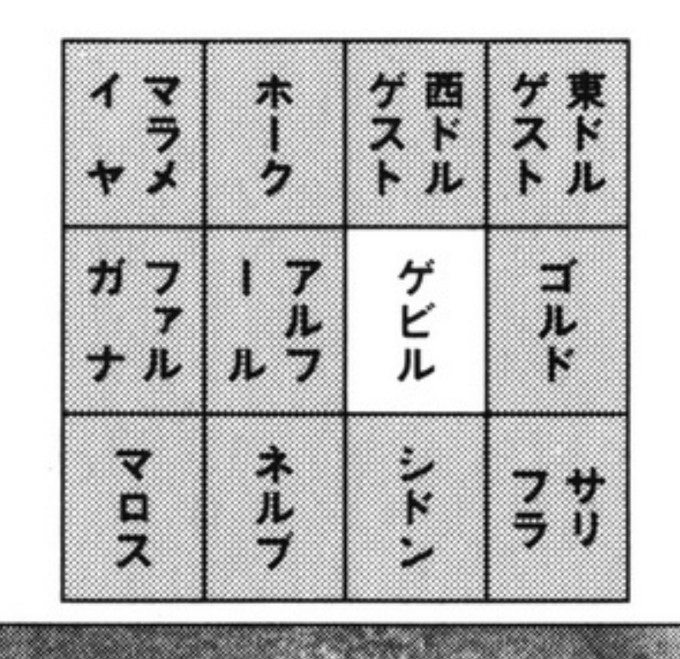
マラメイヤ	ホーク	西ドルゲスト	東ドルゲスト
ファルガナ	アルフール	ゲビル	ゴルド
マロス	ネルフ	シドン	サリフラ

※未発見採集地　５カ所

東パルチャップ

ゲビル海

モンスターハンティングを楽しめる海だ。



マイジグレット

エルマーゴ帝国（1）

レサ第3基地

ゲビル海山

折れ曲がった船

割と知られた真珠棚

侵略ドメス帝国（1）

暗殺クダ国（2）

シュオールNo.1

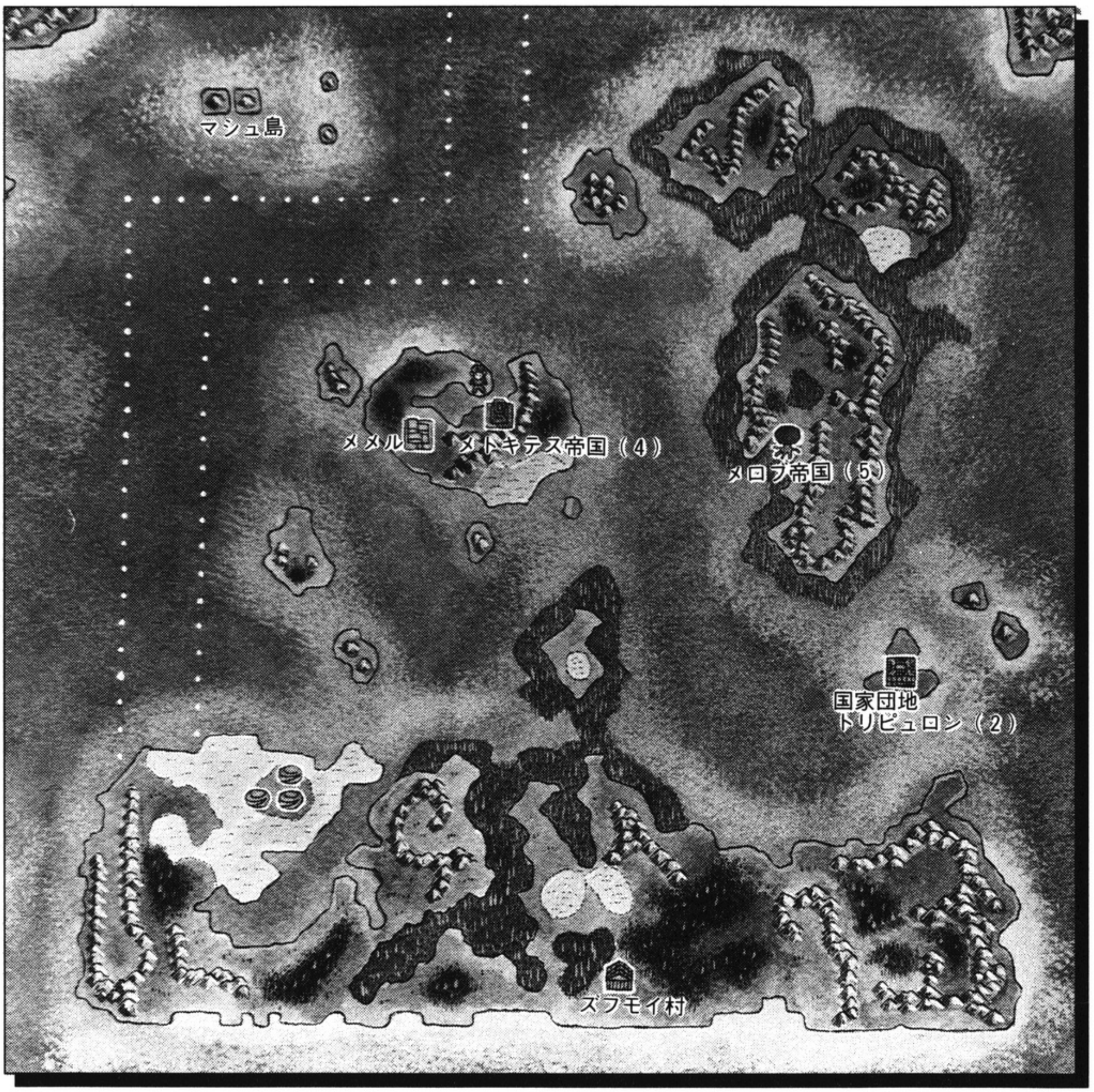
※未発見採集地　3カ所

東パルチャップ

シドン海

ここにはスーパーメセラ屋がいるので、スタミナアップには好都合だ。

マラメイヤ	ホーク	西ドルゲスト	東ドルゲスト
ファルガナ	アルフール	ゲビル	ゴルド
マロス	ネルフ	シドン	サリフラ

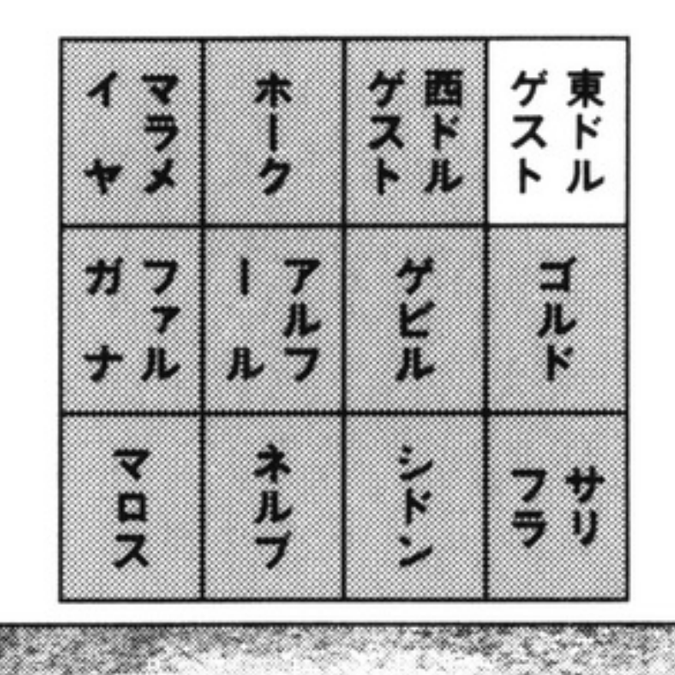


※未発見採集地　5カ所

東パルチャップ

東ドルゲスト海

最強の敵国、ヘケトラ帝国がここにある。



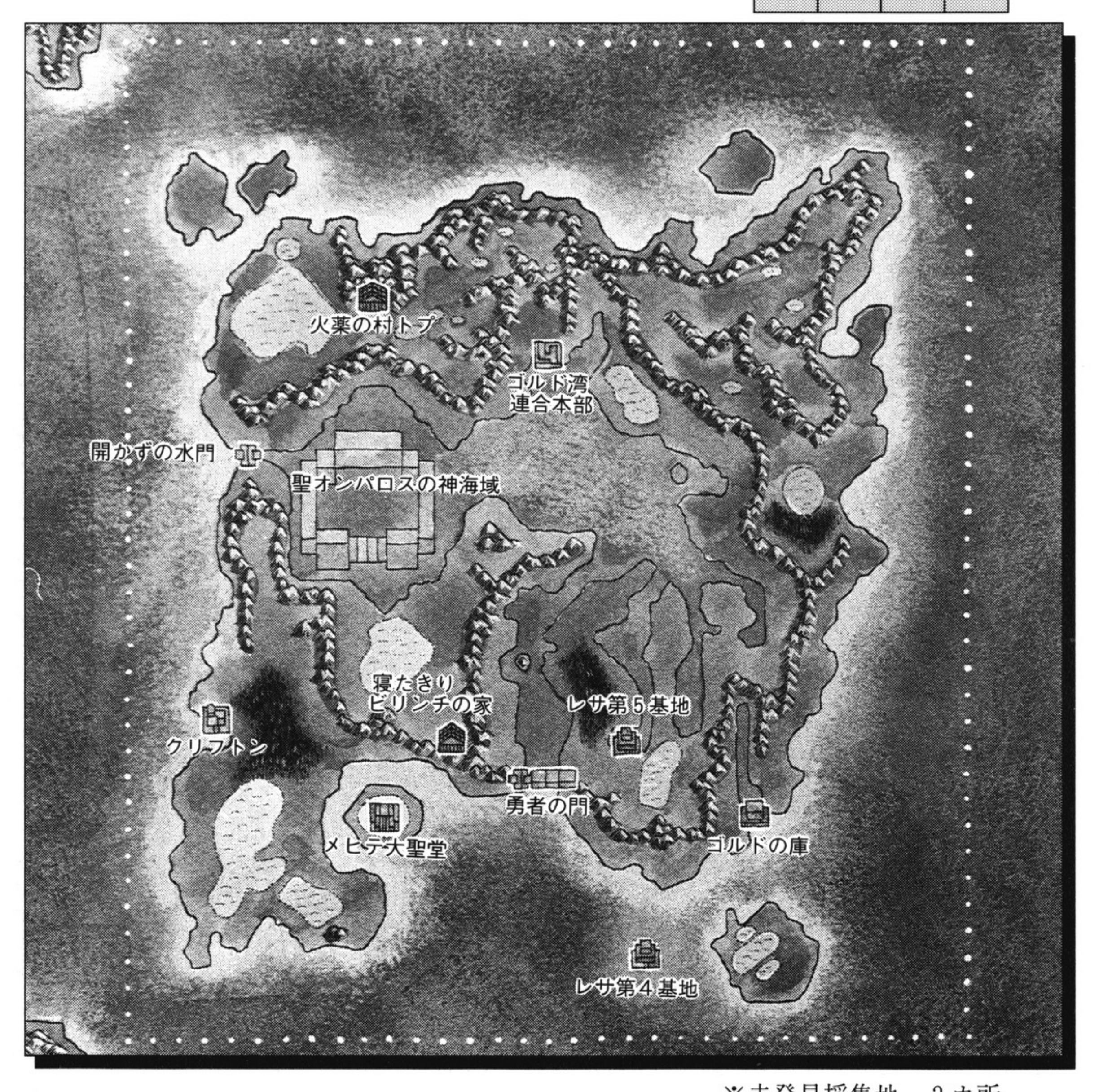
※未発見採集地　3カ所

東パルチャップ

ゴルド海

最終決戦の地はここだ。ゴルドの庫を襲って、最強の武器をそろえよう。

マラメイヤ	ホーク	西ドルゲスト	東ドルゲスト
ファルガナ	アルフール	ゲビル	ゴルド
マロス	ネルフ	シドン	サリフラ



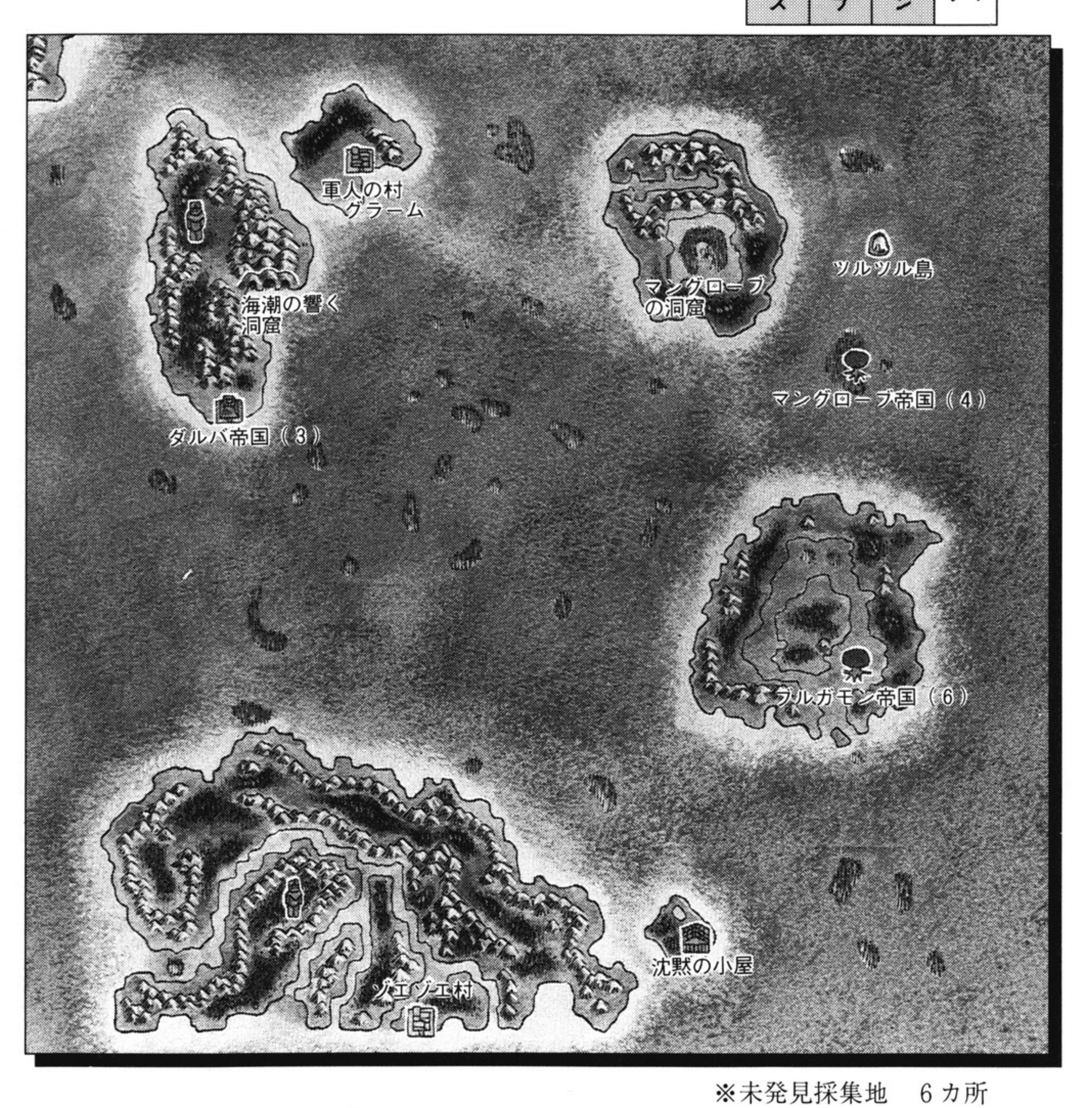
※未発見採集地　3カ所

東パルチャップ

サリフラ海

あの幻のショップがあるのは、この海だ。

マラメイヤ	ホーク	西ドルゲスト	東ドルゲスト
ファルガナ	アルフール	ゲビル	ゴルド
マロス	ネルブ	シドン	サリフラ



※未発見採集地　6カ所

●『サバッシュⅡ』公式ガイドブックで使用しているマップ記号は、次のような共通記号を使っています。

各マップ共通記号

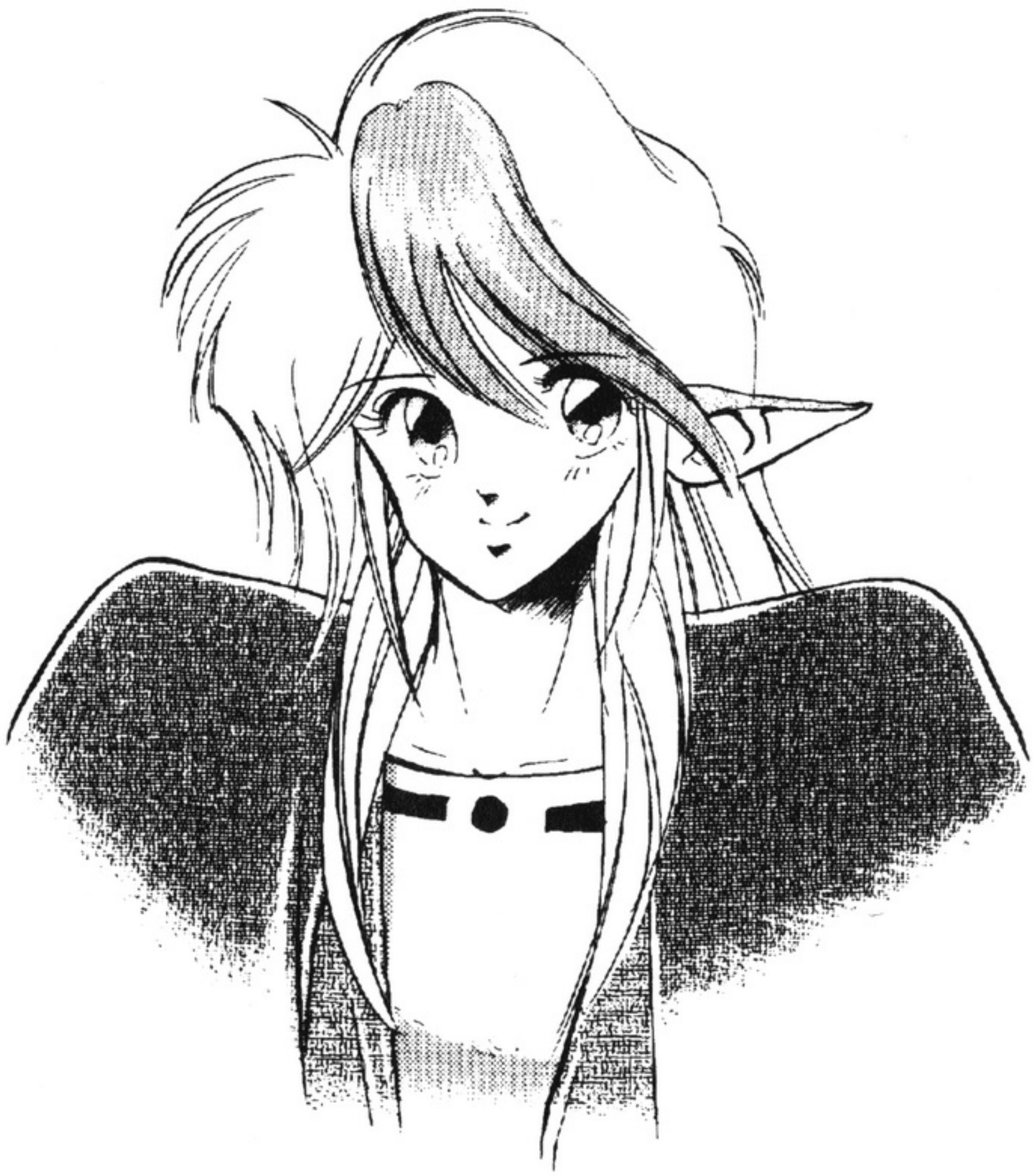
	上り階段		下り階段		隠し階段		石像
	ガニムの箱		扉		扉		敵兵
	敵船		人物		砲台		普通の木
	普通の木		特別な木		特別な木		イベント
	スイッチ		ボス敵		飛び越し地点		つぼ
	機雷・地雷	▲	出現地点	↔	通り抜け可能		潜水ポイント
	洞窟	1	ワープ洞窟	●	ワープ入口	○	ワープ出口
①	双方向ワープ（条件付きもあり）			1	一方方向ワープ(条件付きもあり)		
	壊せる壁				壊せる崖		
	海または川など				滝		
	激流			-----	マップ境界線		

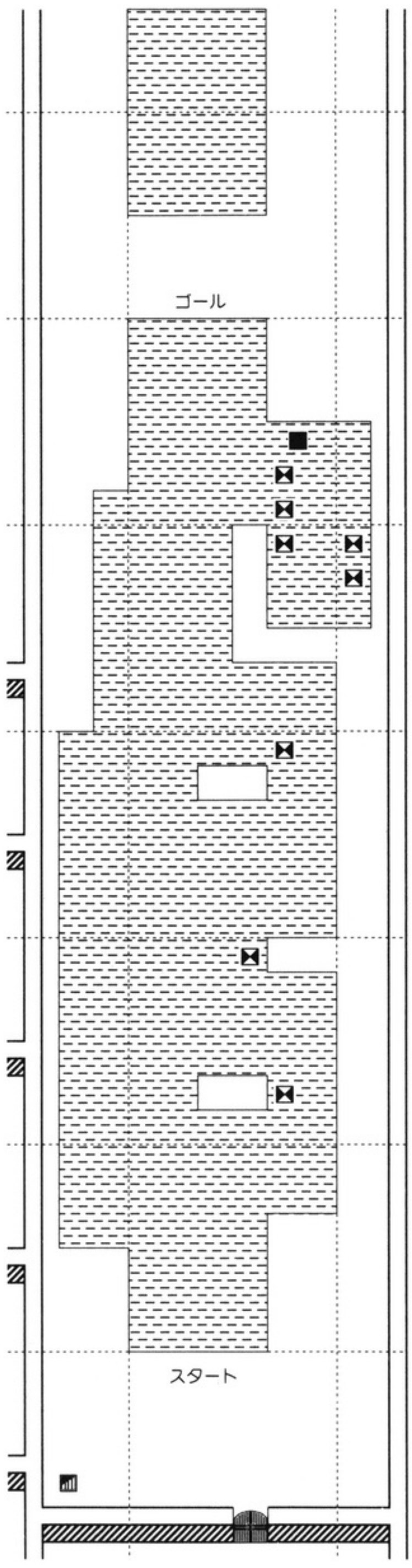
マップ上の点線の四角は、1画面を表します。

◎各マップの特別な記号は、その都度説明してあります。

第3章

旅立ちの前に





マップ記号説明
⊠ HPチップ　■ ドクロのチップ

7つのカフタン

3人のマジョーン、3つのコースの選択が終わると、ファルガナ海デニス大神殿で行われる「7つのカフタン」に臨まなくてはならない。「カフタン」とは、"試練"という意味で、これをこなすことによってマジョーンの基本パラメーターを決めるのが目的だ。

それぞれのカフタン場は、大神殿の1階と地下にある。誕生～第4カフタンまでが1階、第5～旅立ちまでが地下となっている（全図参照）。

§誕生のカフタン§

大神殿1階で行われるこのカフタン、なんと誕生したての赤ちゃんマジョーンが、カフタン僧によってプールに蹴(け)落とされ、必死に泳ぎ切るというもの。少々残酷にも見えるが、ここでマジョーンの基本HPが決まるのでがんばろう。

赤ちゃんは、テンキーの 4 で左に進み、6 で右に進む。直進させるためには、4 6 キーを交互に連打するのではなく、4 を数回連打したら、次に 6 を数回連打するというぐあいにするのがよい。

プールに浮かぶHPのチップを取ると、5ポイントボーナス、ドクロは−20ポイントのペナルティとなる。無事、制限時間内に泳ぎ切ると、10ポイントのボーナスがもらえる。

だから、8個のチップすべてを取ると、ボーナスが50ポイントになる計算だ。HPチップは、プールの右側に片寄っているので、右側寄りを進むのがいいだろう。ここでは、基本HP70は欲しいところだ。

◎デニス大神殿1階全図◎

§第２のカフタン§

旅立ちのときまでに何をするかを決めるカフタンである。宝貝、セント・レイピア、イルム原書の３つのうちから１つを選ぶのだ。

宝貝を選ぶと、貯金したことになり、旅立ちのときに985万ティラが得られ、AGLが10ポイントアップする。

セント・レイピアは、修行したことになり、すべてのパラメーターがアップする。上がり幅は７～９ポイント。

イルム原書の場合、船を呼ぶヘジラ以外の全交易・種族のマーリファ（知識）を覚えたことになり、IQも15ポイントアップする。

初めてプレイする場合は、イルム原書を選ぶのが賢明だろう。

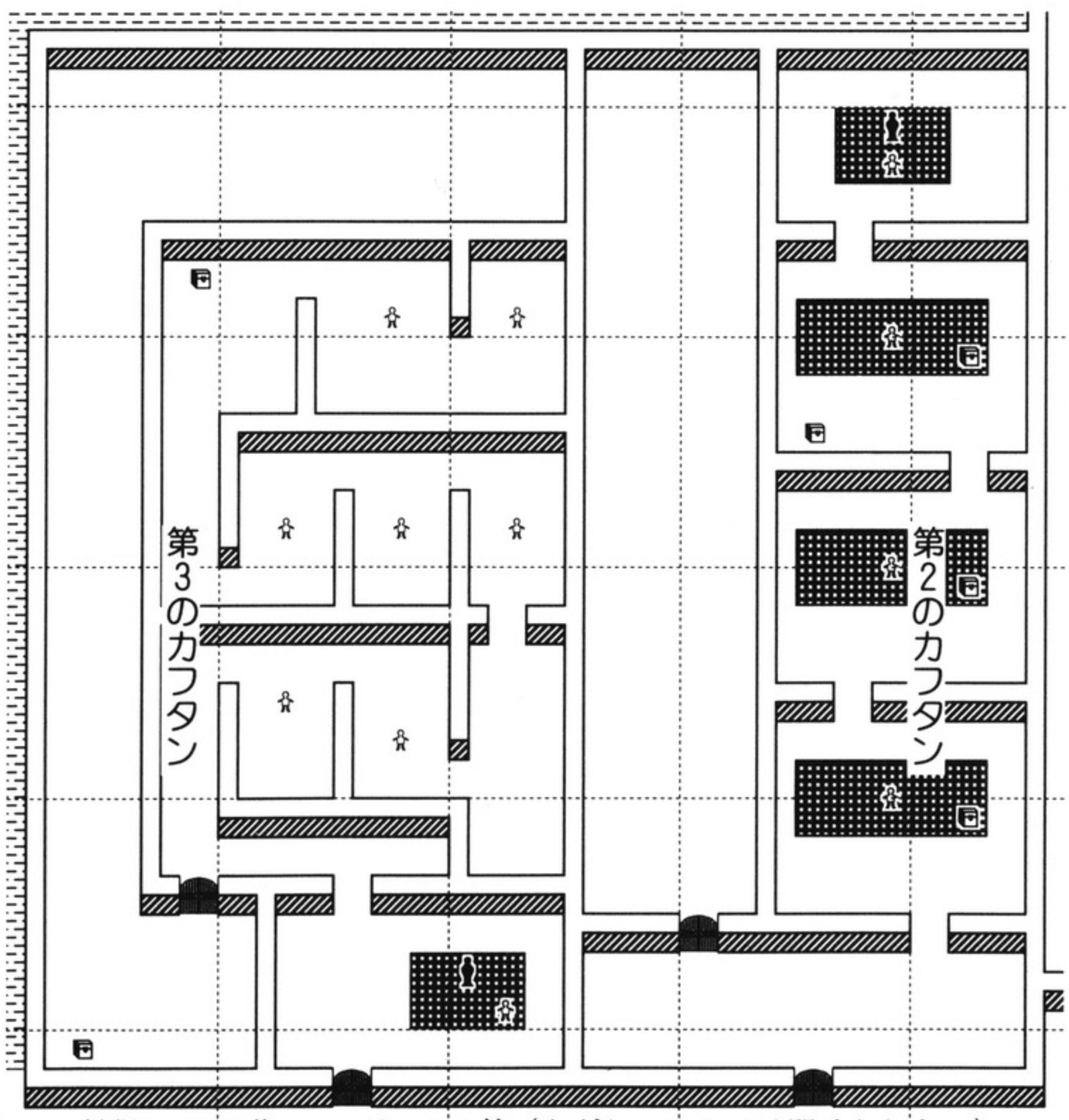
§第３のカフタン§

ここでは、制限時間内に、簡単な計算問題を解き、マジョーンの基本IQを決める。

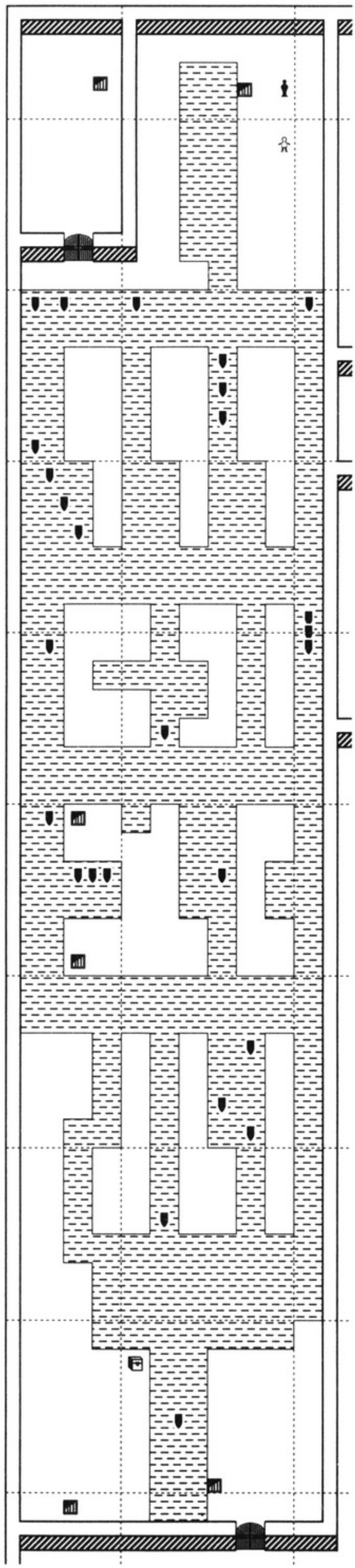
問題数は全部で７問あり、それぞれ６秒以内に答えなくてはならない。じつに簡単な問題だから、アセったりしなければ全問正解は間違いない。しかし、計算はニガテという人のために、正解を公表してしまおう。

第１問→　3
第２問→　5
第３問→ 28
第４問→　A
第５問→288
第６問→　2
第７問→ 79

これで、マジョーンのIQは60以上になる。



マップ記号説明　僧侶　石像　ガニムの箱（ただし、ここでは開けられない）



§第4のカフタン§

マジョーンの基本STRを決めるのが、このカフタン。小船を操作して、体当たりでより多くの船を沈めるという、荒っぽいカフタンだ。

操作方法は、テンキーの 4 (左)、6 (右)、8 (上)。

ただし、水路がいくつも枝分かれしているし、バックもできないので、好成績を上げるには、ちょっとしたコツが必要である。

それには、船の多くいる水路を選んで進むことだ。まず、最初の分岐点では右から2番目の水路、次は左端、次は右端、最後は右から2番目の水路を進もう。そして、水路を抜けたら左へと移動。

ここでは、停まっている黄色い船を1隻沈めると2ポイント、動いている青い船を1隻沈めると3ポイントがもらえる。そして、無事終了すると、ボーナス・ポイント10が加算される。

ここでは、基本STR60以上を目指そう。

マップ記号説明

- 黄色い船
- 石像
- ガニムの箱（ただしここでは開けられない）
- 階段（ただしここで は下りられない）

◎デニス大神殿地下全図◎

§第５のカフタン§

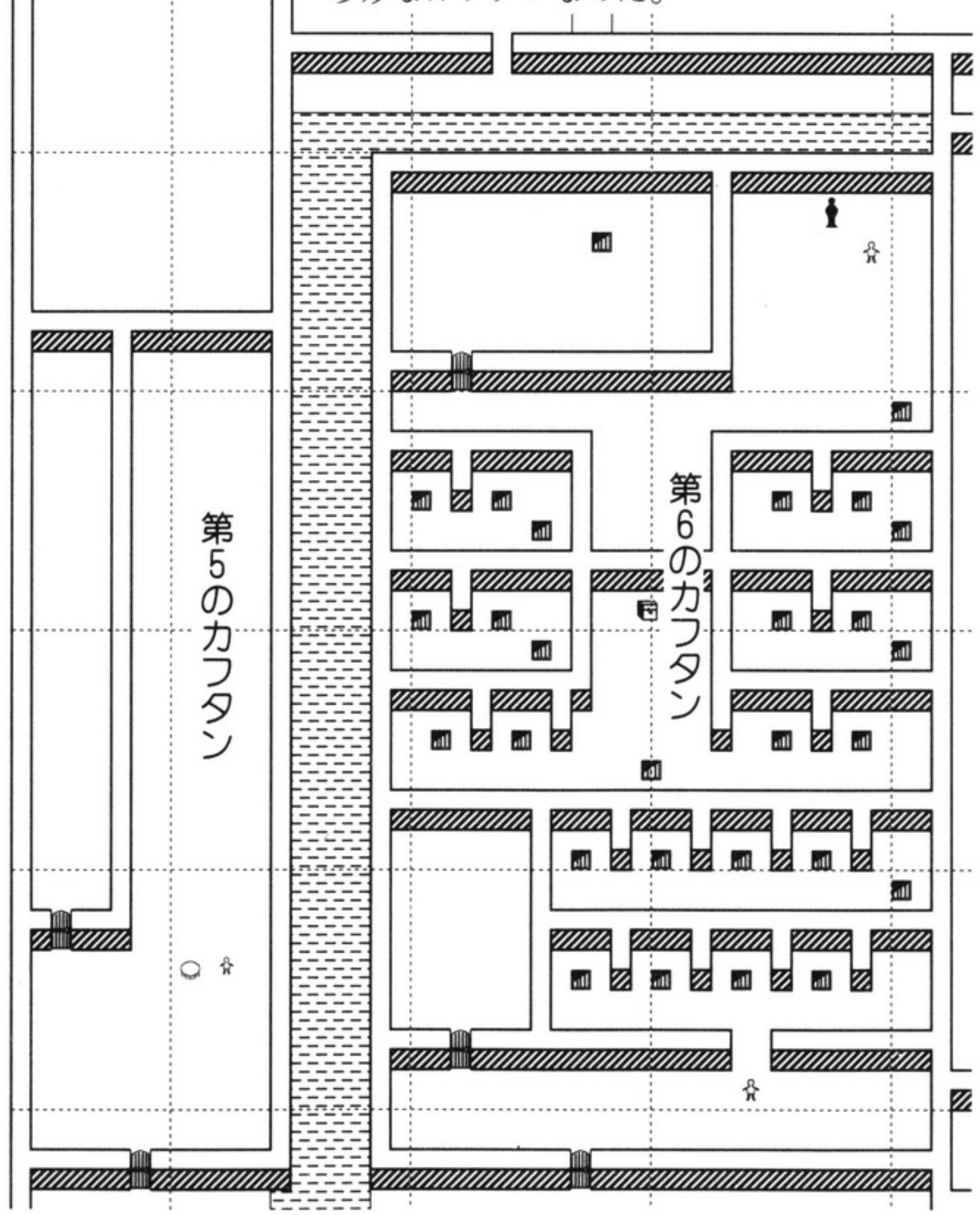
このカフタンは、立ち幅跳びだ。ジャンプ台の上から２回跳び、その平均値によってマジョーンの基本スタミナが決定する。

ここでは、飛距離180台のジャンプを２本決めることが、目安となる。ところが、これがけっこう難しいのだ。そのコツを明かそう。

スペース キーを押すと下のゲージが左からのびていく。右から８つ残した所で止めると、180台のジャンプができる。２回とも180台の記録を出すと、ボーナス・ポイントがついて、基本スタミナは72になるはずだ。

§第６のカフタン§

ここで何をするかといえば、ただ階段を下りるだけ。いくつもある階段を選んで下りると、そこにはそれぞれ短剣、刀、槍を持った僧がいて、短剣の僧は３回、刀は７回、槍は11回殺してくれる。そして、殺される回数が増えれば増えるほど、マジョーンの基本DEFが上がるという、じつに珍妙なカフタンなのだ。



ということは、槍の僧のいる階段を選ぶのが有利ということになる。で、槍の僧のいるのは、最初は左端の階段、２番目は右端、３番目は左から２つ目、４番目は左、最後の階段は右だ。こうすれば、めでたく55回殺されることになる。

これで、ボーナスポイントの10を加えると基本DEFは65になる。これが最高だ。

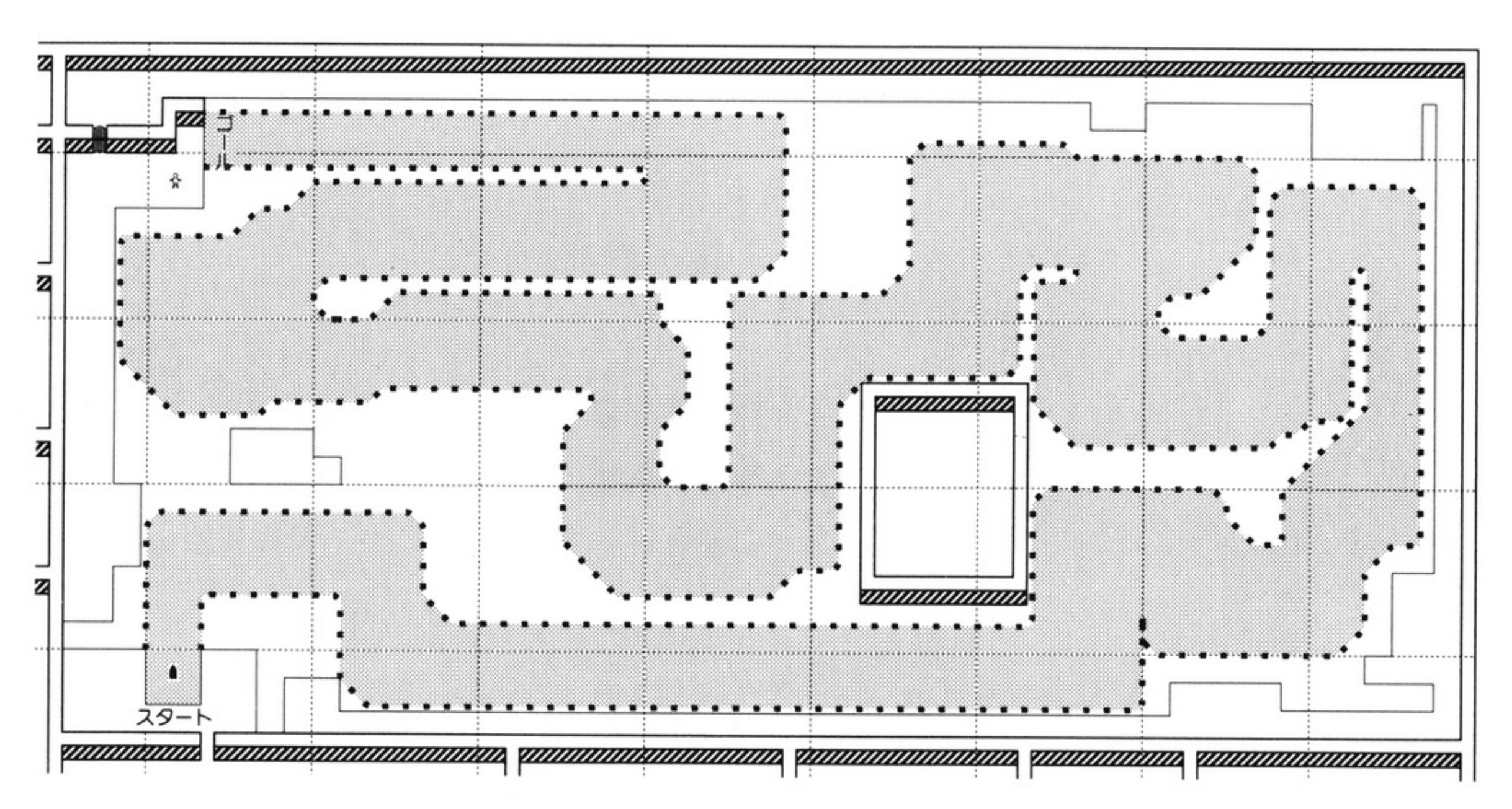
マップ記号説明
- ○ ジャンプ台
- ⊛ カフタンの石（ワープ）
- ▣ 階段（ワープ）
- 石像
- 僧侶

§旅立ちのカフタン§

小船に乗り、タイムトライアルをして、基本ＡＧＬを決める。全カフタン中、最も難しいだろう。

小船は加速型で、4（左回転）、6（右回転）、8（前進）で進む。コース両側のブイにふれるとスピードがいっきに落ちるから、慎重に操作しよう。コーナーをうまく曲がることが最も大事だが、どうしてもうまくいかない時には、8キーを離すと減速するので、曲がりやすくなる。

ここでは、残り時間とゴール時に、20のボーナス・ポイントが加算され、マジョーンの基本AGLになるのだが、75以上を目指し何度でも挑戦してほしい。



マップ記号説明　▮ 小船　☆ 僧侶

ダッシャの祝い

カフタンを無事に終了すると、ダッシャの祝いが待っている。ここでは、マジョーンの旅立ちを祝って、多くの人達が登場する。各マジョーンの親類縁者、知人達がそれぞれ餞別(せんべつ)のの品々を持って祝いに来るわけだ。

ここで、次に行う霊船探しに必要なアイテム、金などがもらえるようになっているのだが、プートスからの祝い金は初級で600万ティラ、上級で300万ティラ、達人コースだとぜんぜんもらえない。だから達人コースを選んだ場合は不可欠なビーゾー、ビーゾー弾を買う（ボージェントで買うことになる）ために、ボランティアをせっせとやって、金を稼がなくてはならない。ただし、ボランティアは仲間を雇う前にやること。雇ったあとだと、手に入れた金は「今日の稼ぎ」に入ってしまい、「所持金」とはならないから注意しよう。

次にやらなくてはならない、霊船探しの準備をするのが、ボージェントの町だ。

●ダッシャでもらえる物

王子マジョーン	商人マジョーン	漁師マジョーン
イドラ３体	イドラ４体	イドラ３体
ハンドカノン砲	ハンドカノン砲SS２丁	ハンドカノン砲
火ナワ式連発銃２丁	火ナワ式単発銃１丁	火ナワ式単発銃４丁
ペジェリの結晶５個	ペジェリの結晶３個	
メセラの結晶２個	メセラの結晶１個	メセラの結晶２個
火薬300ガジャール	火薬800ガジャール	火薬180ガジャール
防弾下着２着		防弾下着
	フード200個	フード200個
ザムザム弾100発		
	キャッシュ(95万ティラ)	ホテル券１枚
船はデニス大神殿で買う	品物（メセラ）	ザムザム30個
	武器（火ナワ式単発銃４丁）	ダーナの指輪１個
	の３つから選べる	ハムール180樽
		13人乗用小船

●ボージェントで買う物

王子マジョーン	商人マジョーン	漁師マジョーン
チーク液化剤	チーク液化剤	チーク液化剤
ビーゾー	ビーゾー	ビーゾー
ビーゾー弾	ビーゾー弾	ビーゾー弾
陸戦用武器	陸戦用武器	陸戦用武器
フード	小船	

霊船を探せ！

さて、前ページの表で、必要な物をそろえたら、いよいよ霊船探しの旅に出発だ。

タージ川

☆ファルガナ海（X37, Y48）☆

消費スタミナ	初級／12　上級／15　達人／19

◆必要アイテム◆
チーク液化剤／5個以上
ザムザム／10個以上
ビーゾー／10個以上
＊落ちてるポイントあり

最初の目的地、ジャダ湖に行くには、ボージェントの北北西を流れる、このタージ川を通らねばならない。

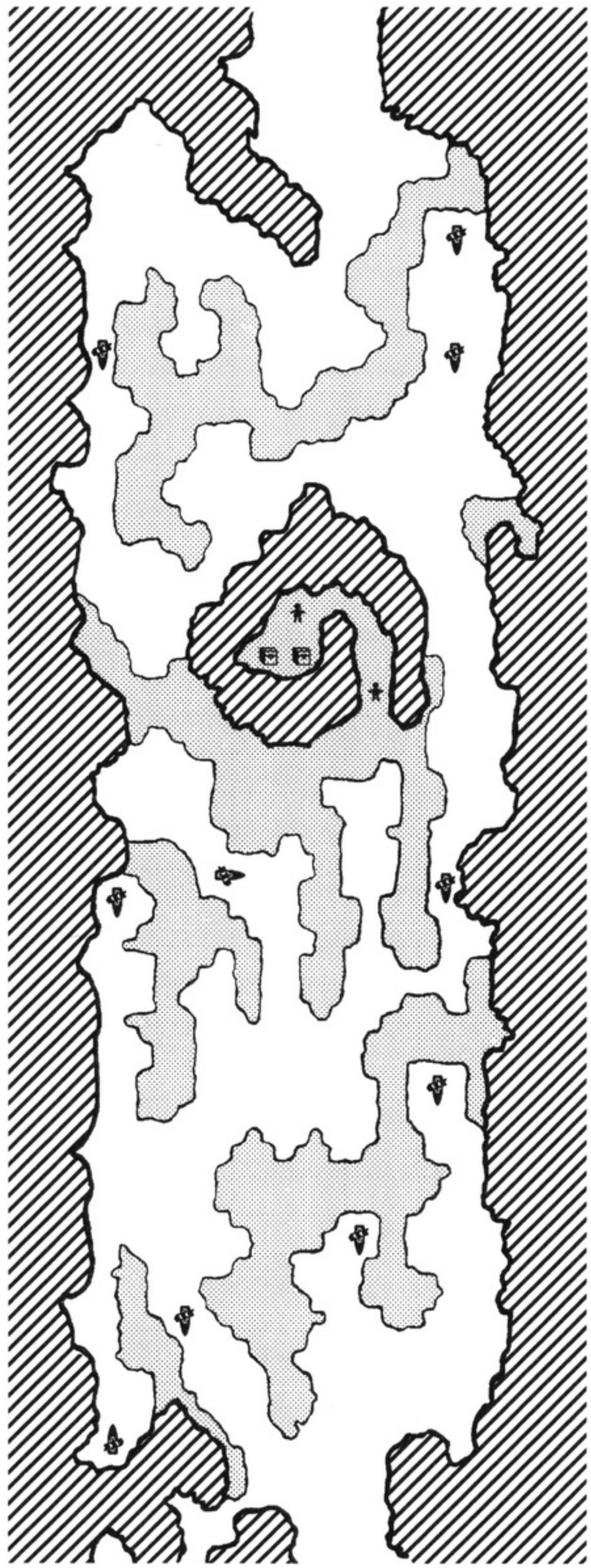
だが、この川は通称タージ海賊と呼ばれる海賊のアジト！　入ったらすぐにタージ海賊手下（レベル10）やタージ海賊ボス（レベル11）といった連中との戦いになる。

それほど強敵ではないので、体当たり攻撃とこまめな修理（チーク液化剤使用）で突破できるだろう。

ヘッド・フェラルとデッキ・チェインを装備させておけば効果も倍増!!　こうして、地上にあるガニムの箱を拾っていこう。

ボスを倒すと、人質にされていた混血グレッシのタッタが仲間にいれてくれといってくる。支度金は25万ティラかかるが、チョンレーよりも、平均12程度基本パラメーターが高いというのは魅力的だね。

そうそう、陸地のどこかにイドラが落ちているぞ。



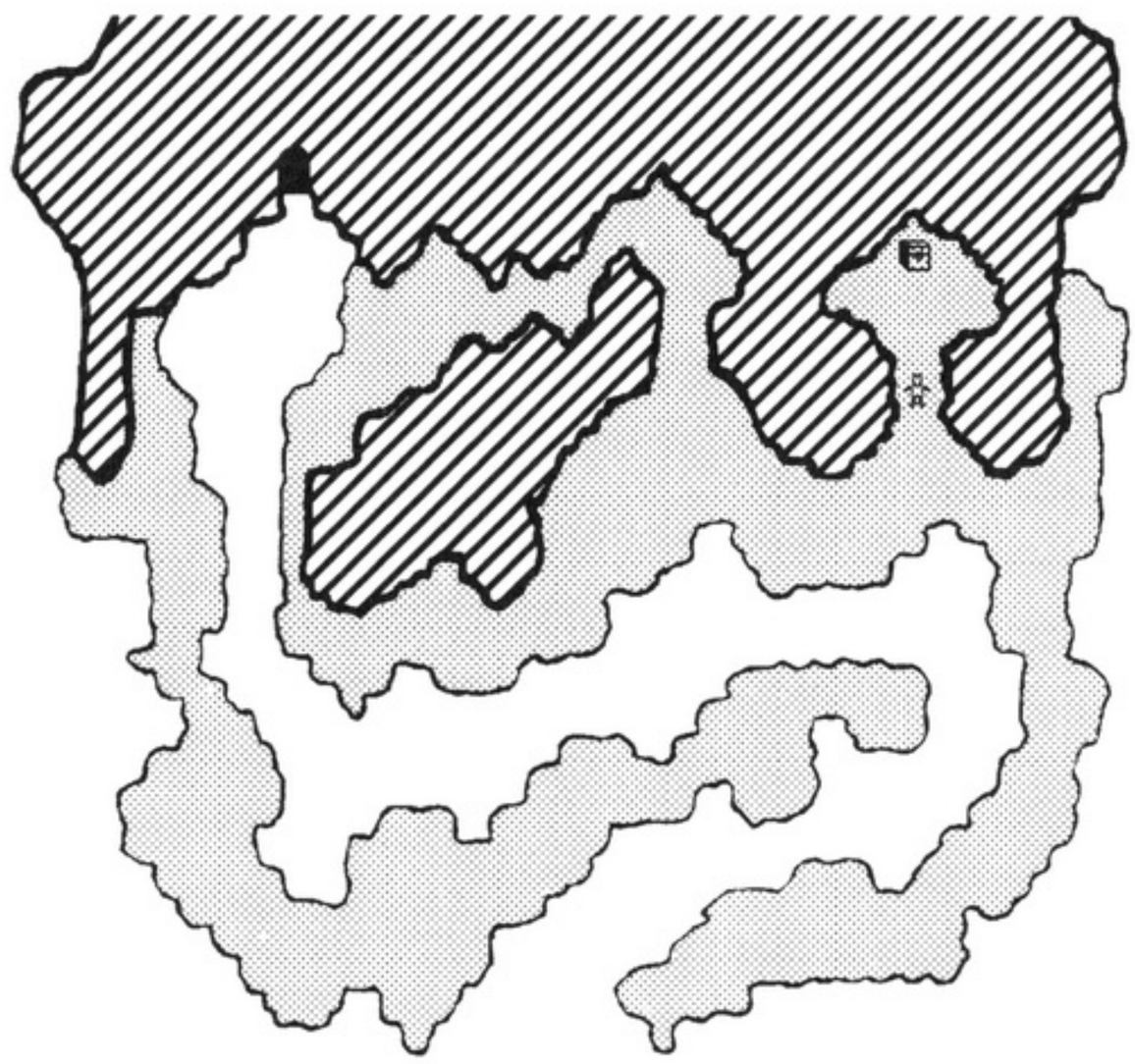
ジャダ湖

☆ファルガナ海（X53, Y41）☆

消費スタミナ	初級／12　上級／15　達人／19

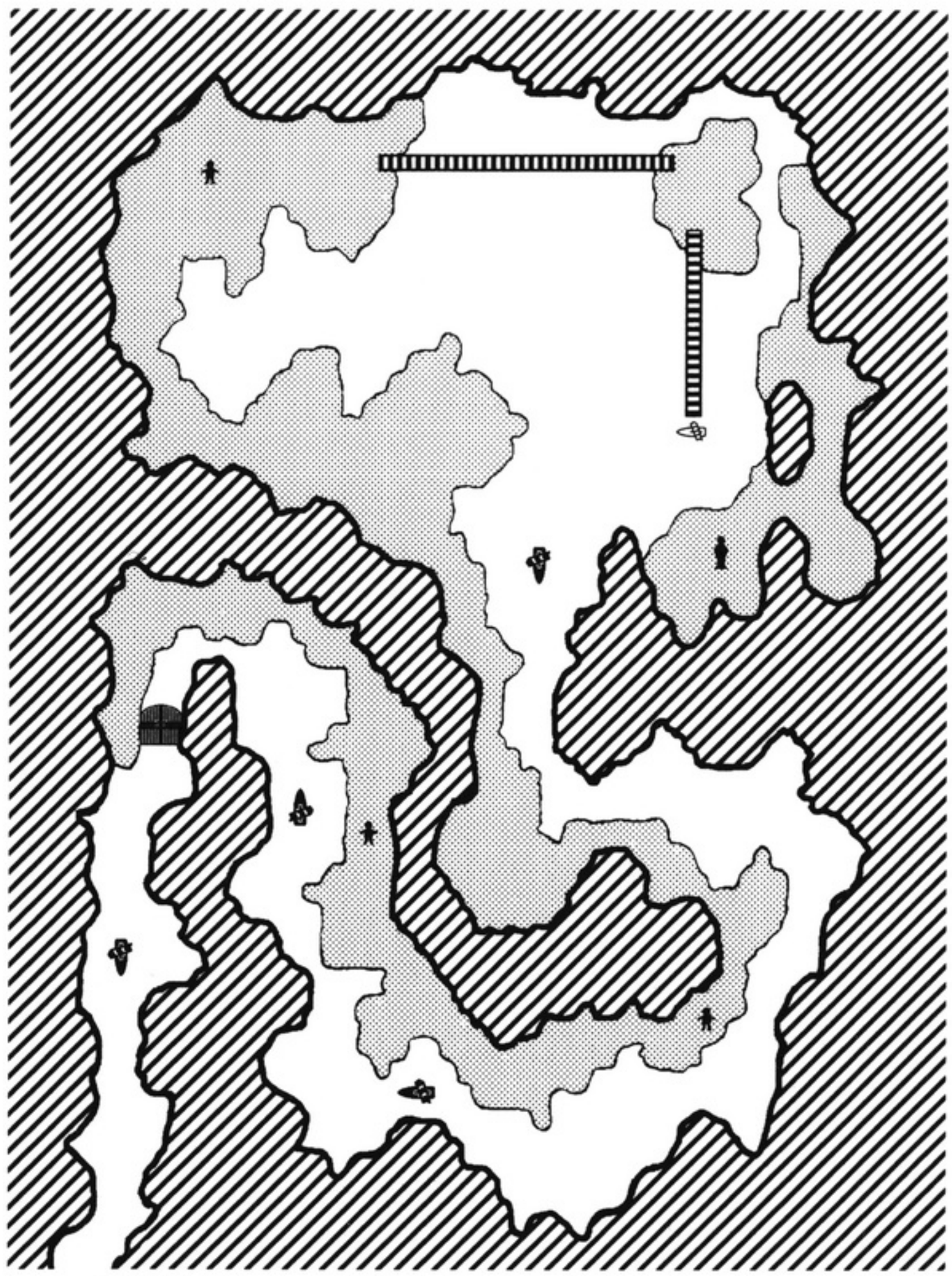
◆必要アイテム◆
ザムザム／10個以上　ビーゾー／10個以上　ザムザム弾／10発以上
＊落ちてるポイントあり

ジャダ湖では、番人のブーシェがマジョーンを待っている。
彼は、霊船とレサ神団の情報を話してくれ、さらに〝お願い〟をするとある物をプレゼントしてくれるのだ。



洞窟内では、レサ神艦（レベル10）が出てくるが、タージ海賊のときと同じ方法で簡単にけちらせるだろう。
だが、先に行ったところにある水門にはばまれて、小船を捨てて陸を歩くときからが問題。
レサ虐殺隊、レサ警備隊（ともにレベル10）第一レサ神団長ルッダ（レベル11）の３部隊が待ち受けている。これらを倒して、やっとマジョーン艦を入手できるのだ。
そのあと、ジャダ守護神ケクマーにイドラを捧げると、マジョーンの基本IQが10UPし、水門も開かれる。
帰りにもレサ神艦が出てくるが、マジョーン艦の敵じゃないね！
そうそう、乗ってきた小船を回収するのも忘れないこと。

ジャダ湖洞窟内



マップ記号説明　洞窟入口　水門　マジョーン艦

グレッシャー島

☆ファルガナ海（X77，Y86）☆

デニス大神殿の北にあるこの島の湾には暴れ船が出るという話がある。

マジョーン艦を手に入れたあとで、ここに来ると、問題の暴れ船との戦闘になるのだが……。倒してみたら、これはじつはグレッシ艦だった。

戦闘のあとだから、仮死状態になっているものの、ビーゾー弾で復活させればOKだ。

ナーム湖

☆ファルガナ海（X25, Y205）☆

消費スタミナ	初級／12　上級／15　達人／19

◆必要アイテム◆
イドラ／１体　ザムザム／10個以上　ビーゾー／10個以上　ザムザム弾／10発以上
ビーゾー弾／10発以上

ファルガナ海の南西部にあるナーム湖。ルーティ艦が眠るこの湖は、岩に囲まれた荒々しい景観を見せている。

この岩を壊さないと奥に行くことができないので、ここでグレッシ艦を先導させよう。

入口にはレサ哨戒艇（レベル10）、上陸後にはレサ神団ナーム監視隊、レサ神団ナーム監視隊長（ともにレベル15）がいる。

これを倒したら、ティヤマート守護神カーンにイドラを捧げよう。レベルが１UPするとともに岩が崩れて、ルーティ艦がある場所に行ける。

ここにあるガニムの箱は、メヒテ守護神ビアにイドラを捧げれば開くようになっているのだが……。

ルーティ艦を手に入れるには、レサ哨戒艇（レベル10）と２回戦う必要がある。

マップ記号説明　壊せる壁　ルーティ艦

サルカンワラーの洞窟

☆マロス海（X45, Y110）☆

消費スタミナ	初級／12　上級／15　達人／19

◆必要アイテム◆
イドラ／1体　ザムザム／10個以上　ビーゾー／10個以上　ザムザム弾／10発以上
ビーゾー弾／10発以上

ビリンチ艇は、ヒッパロスの南西、サルカンワラーの洞窟にいる。

そこで、行ってみると、どこからともなくビリンチ艇の悲鳴が……。ところがこれはニセビリンチ艇（レベル20）のワナだった。

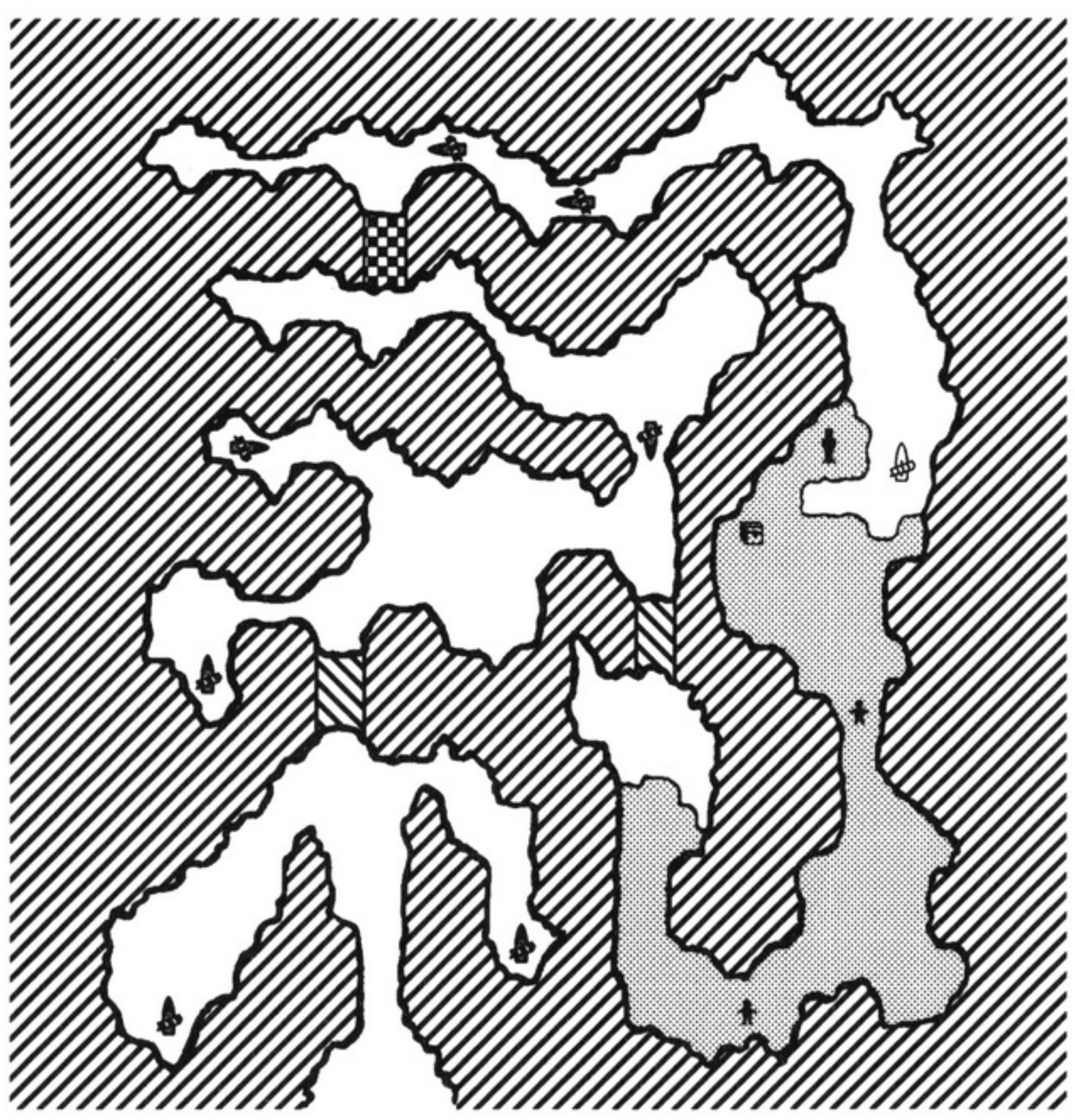
この人騒がせな連中は4隻もいる。これを沈めるのもいいが、火薬やS.HPの無駄使いとなるので、逃げてもかまわない。

地上には、レサ神団守備隊（レベル23）、レサ暗殺隊長（レベル25）がいて、これを倒すとEXPアンプル剤が手に入る。またガニムの箱があるので忘れずに取っておこう。

大地神ゲブにイドラ捧げると「ゲブ島でゲブの巨人を殺したか？」と聞いてくる。

ここでは、「殺してません」と答えれば、岩が崩れてビリンチ艇のある場所まで行ける。

しかし、途中サルカン哨戒艇（レベル20）と2回も戦うことになるだろう。



マップ記号説明　壊せる壁　特別な壁　ビリンチ艇

マナの洞窟

☆マロス海（Ｘ225，Ｙ126）☆

消費スタミナ	初級／12　上級／15　達人／19

◆必要アイテム◆
イドラ／５体　ザムザム／10個以上　ビーゾー／10個以上　ザムザム弾／10発以上
ビーゾー弾／10発以上
＊落ちてるポイントあり

ヒッパロスの東南にあるマナの洞窟が、最後の霊船グゼム艦のいる場所。

洞窟内には急流があって、行きはヨイヨイなのだが、帰るときには激流（ルーティのウゼルグゼム）、脱出ヘジラ（ビリンチのウゼルグゼム）、ファラジの杖のどれか１つが必要になるのだ。出てくる敵は、レサ神団斬殺隊長マグーン（レベル30）、ガイコツ船員（レベル20）など。そして、どこかに落ちてるポイントがある。

また、死ねないガイコツにはチップを渡すと石像が５体あるという情報をくれる。

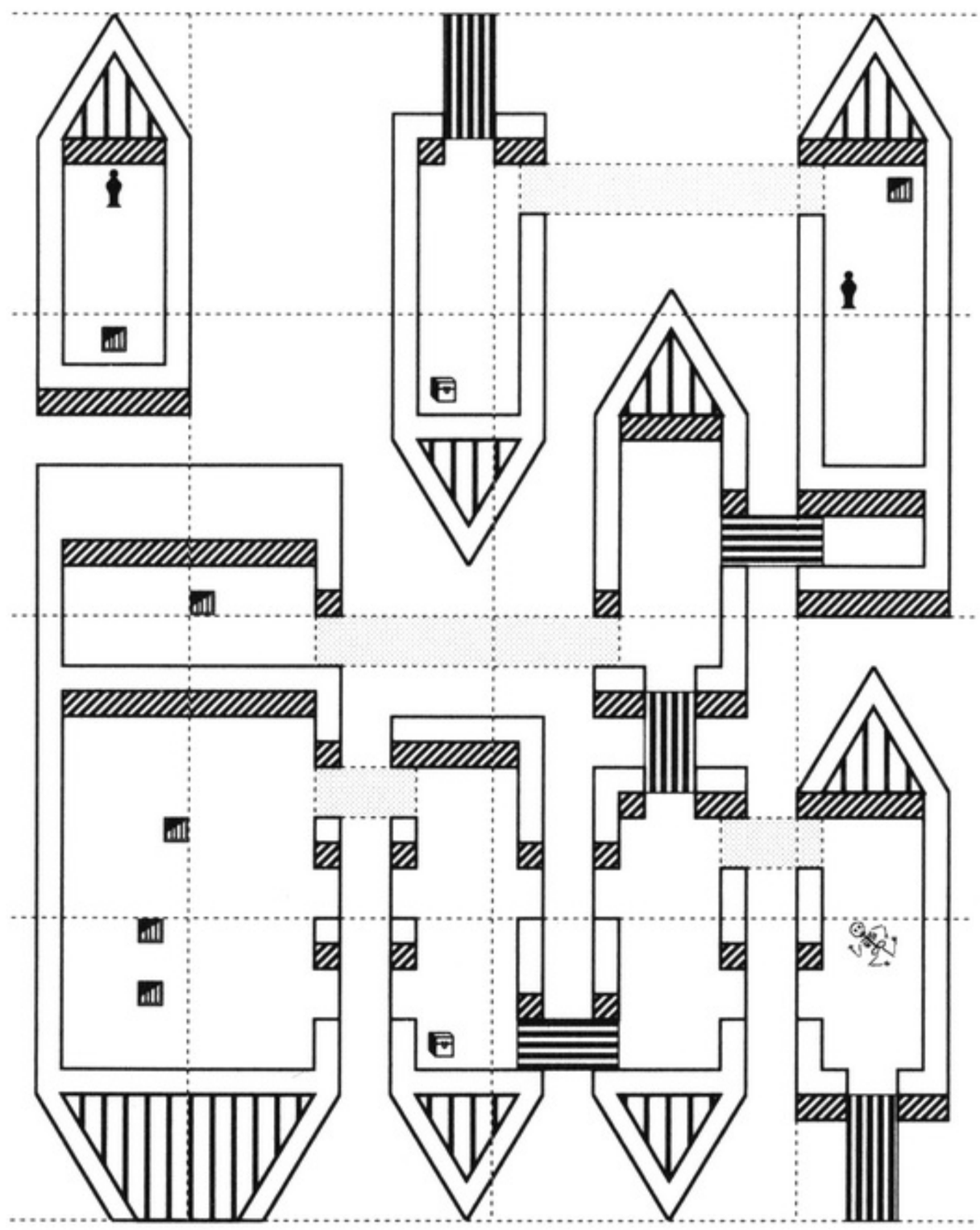
§船の墓場§

一見、行き止まりに見えるが、板を見つけて、隣接した船に架け渡せば移動できるぞ。

ここにはガニムの箱があったり、ガイコツ船員（レベル20）がいたりする。

バルバル地母神にイドラを捧げると、壁が壊れて先に進めるようになる。カスカラ守護神オケアノスにイドラを捧げると、レベルが１UPするとともに、板がかけられグゼム艦の場所まで行けるのだ。

船の墓場



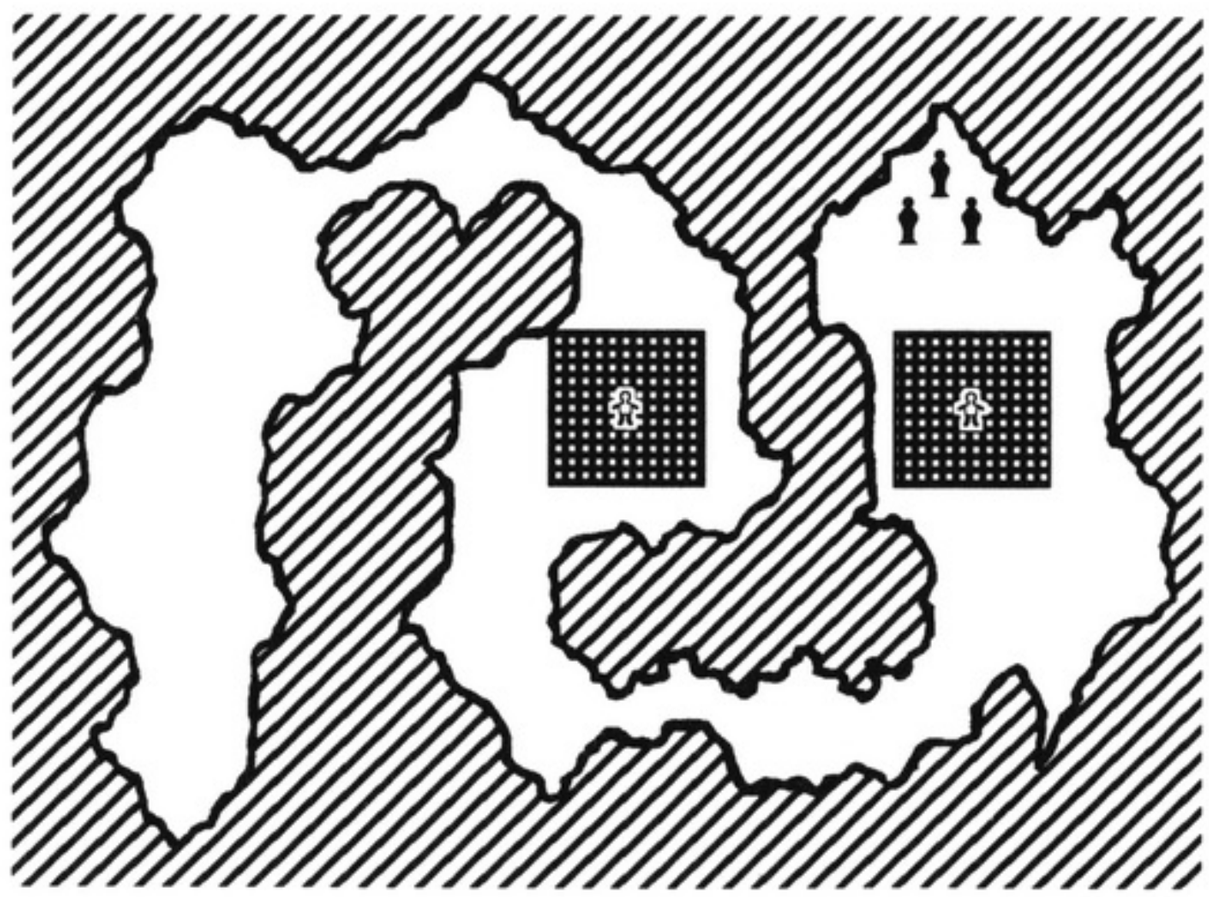
§マナ僧の修行場§

マナの洞窟のある場所で、意味もなく発砲すると、なぜかここに来ることができる。

ここでは数人のマナ僧が修行（瞑想）に励んでいるが、一番奥にいるマナ僧、ホートラを脅すといいことがあるだろう。

石像はマナ守護神バヌー、地母神マナ、マナ守護神カスタの３体がいる。

何が起こるかは、自分で試してみよう。



生まれのクエスト

三人のマジョーンは、生まれたときから黒・紫・赤のいずれかの呪いをかけられている。

そのため、各パラメーターの中で、１つだけいくらペジェリを使っても上がらないものがあるはずだ。その呪いを解くためには、これらのクエストをクリアしなければならない。

デニス廃墟

☆ネルブ海（Ｘ13，Ｙ188）☆

消費スタミナ	初級／12　上級／15　達人／19

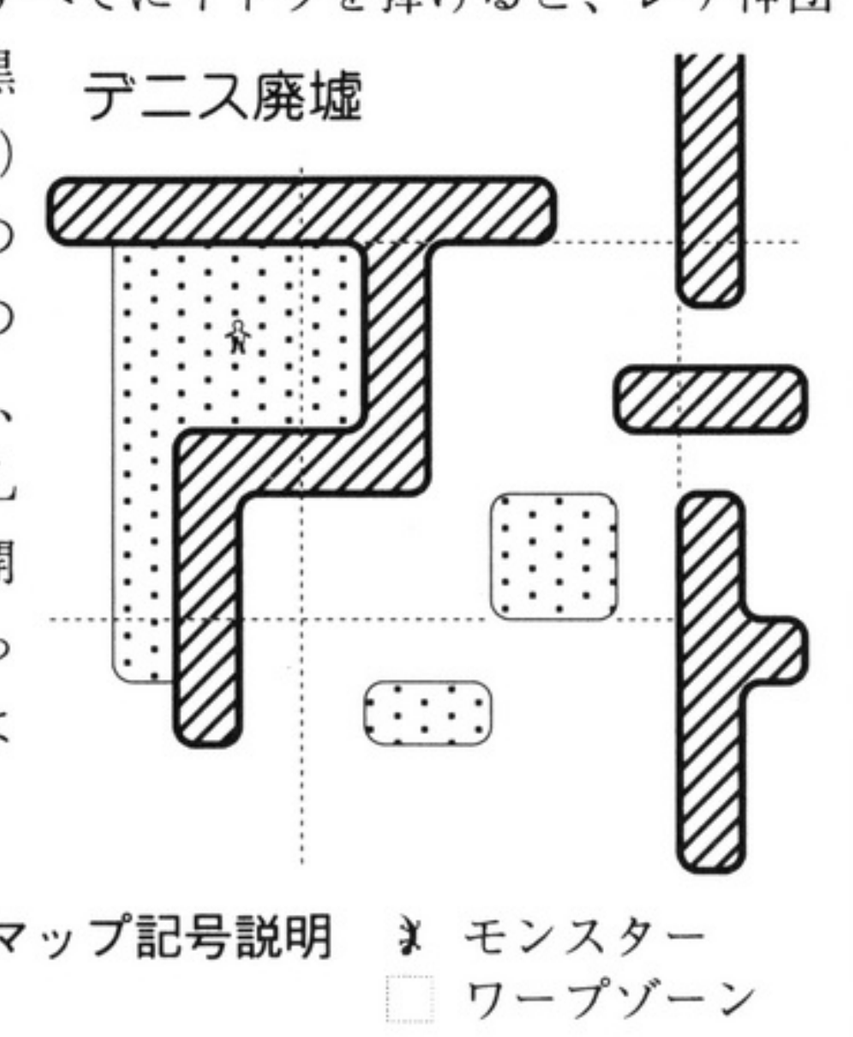
◆必要アイテム◆
イドラ／６体　ザムザム／10個以上
ビーゾー／10個以上

漁師マジョーンの生まれのクエスト、つまり、持って生まれた黒の呪いを解くために必要な〝黒のデニス〟があるのが、このデニス廃墟だ。ここにいる元デニス僧・サルワトにはチップを渡しておくこと。

地下に降りるとデニス守護神ホスチスがいる。これにイドラを捧げれば扉の封印が解けるのだ。中に入ると、入口に戻される床のワナがあったり、レサ神団デニス殲滅隊・レサ暗黒小隊長（レベル25)、カランベ（レベル20)などの敵が待ち構えている。ただし、このうちレサ暗黒隊受付はレベル150!!

だから、戦わずにチップで買収して通してもらったほうがいいだろう。

黒き神チェルノボクすべてにイドラを捧げると、レサ神団の魔力が消えレサ暗黒隊長カルモ（レベル１）と戦うことができるのだ。彼を倒して、黒のデニスを手に入れると、呪いが解け、基本AGLが10上がり、魔力で開けることができなかったガニムの箱も開くようになる。



ハイヤーム城跡

☆ファルガナ海（X210, Y78）☆

消費スタミナ	初級／12　上級／15　達人／19

◆必要アイテム◆
ザムザム／10個以上　ビーゾー／10個以上

王子マジョーンの生まれのクエスト。基本ＨＰを上げるのに必要な〝紫の紋章〟を手に入れるのだ。

城守りのタイバースに話を聞いてから城跡に入ろう。まず、入口の左下にいくつもの階段が並んでいる。上向きになっている階段２つは双方向ワープ。最初の目的地、銅の部屋に行くには、下に降りる階段３を使う。ここで銅の鎖を引くと、上のエリアの銀の扉が開く。

下に降りる階段１と４を使うと、ガニムの箱の中身が取れるが、２、５だとモンスター、ムチャリンアローとスデロペースの奇襲を受けてしまうし、６でも戦闘になる。

そのあと、城の入口の真上にあたる通路から（途中戦闘あり）銀の部屋へ行き、銀の鎖を引く。そして開いた銀の扉を通って金の扉へ向かうのだ。

ところが、この途中に出てくるモンスターの数がハンパじゃない！　ほどんどコーナーを回るたびに戦闘となる。

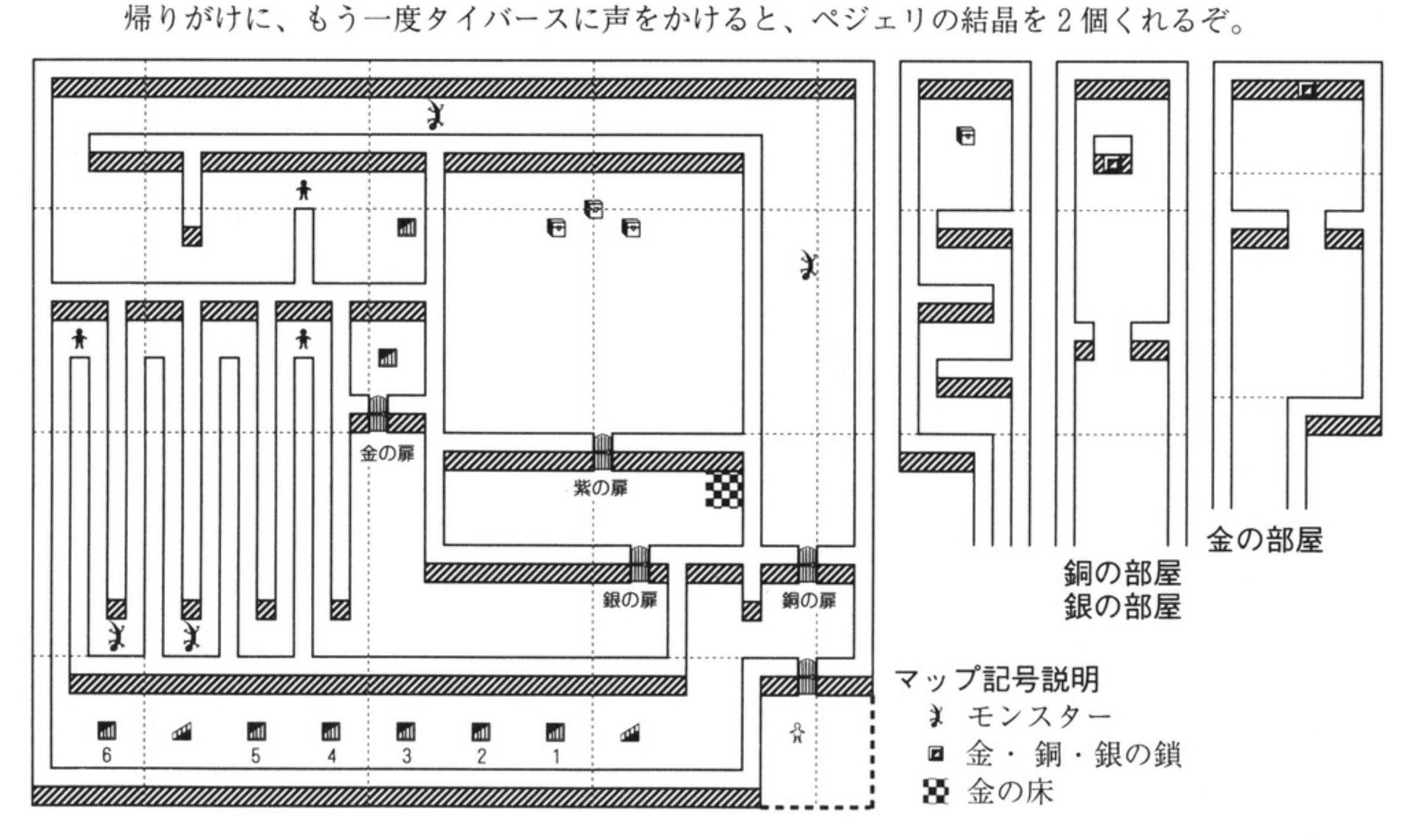
やっとの思いでたどりついた金の扉が、なんと開きやしない。それではと、銀の扉の向こうにある紫の扉へ向かっても、やっぱり開かない。

金の扉を開けるには、色違いの床…金の床…を８回踏む必要があるのだ。

これさえわかれば、紫の扉まではトントン拍子に行けるだろう。

〝紫の紋章〟を手に入れた瞬間に基本ＨＰが10UP！

帰りがけに、もう一度タイバースに声をかけると、ペジェリの結晶を２個くれるぞ。



ディアスの館

☆ファルガナ海（X210, Y154）☆

消費スタミナ	初級／12　上級／15　達人／19

◆必要アイテム◆
イドラ／２体　ザムザム／30個以上
ビーゾー／30個以上

ここで商人の生まれのクエストは達成される。

マーディの魂がマジョーンとして人間界に戻るときに、選んだ門によってそれぞれ呪いがかけられる。赤い門を選ぶと赤呪となり、商人の家であるトロフ家に生まれるというわけだ。

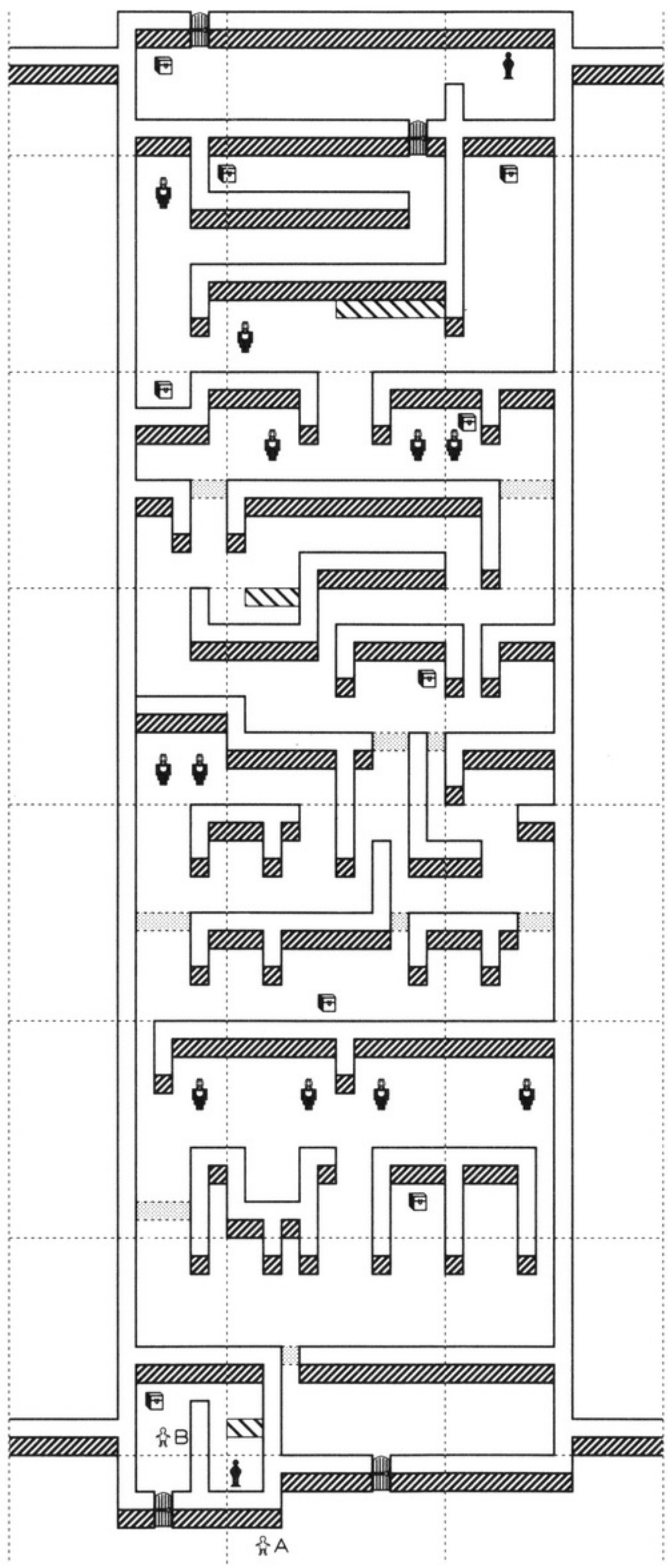
この赤呪がどんなものかというと、マジョーンの基本STRに影響を与え、いくらペジェリを使ってもまったく上げることができないというもの。もちろん呪われていない他の基本パラはペジェリで上がる。

呪いを解く方法は館の奥に置かれたゴリュドス（矢筒）を自らの血で赤く染め、「赤いゴリュドス」とすること。

館内部ではどこからともなく矢が飛んできて、マジョーンたちにダメージを与える。しかも後ろを向く（テンキーの 2 を押す）とその場で死んでしまう。だから、薬を多めに持って行き、治療しながら進んでいくしかない。ところで、この飛んでくる矢のダメージだが、何回かやってみると、死ぬまでに何回あるかの見極めがつく。マジョーンだけは殺すわけにいかないから、死ぬ直前でザムザムを使えば大丈夫だ。もちろん仲間は死んでからビーゾーで十分！

呪いを解いたあと、石像にイドラを捧げれば後ろを向いても死ななくなる。

館に置かれたいくつかのガニムは、そのあとでないと取れないことになっているから気をつけてよう！



マップ記号説明　ワナ

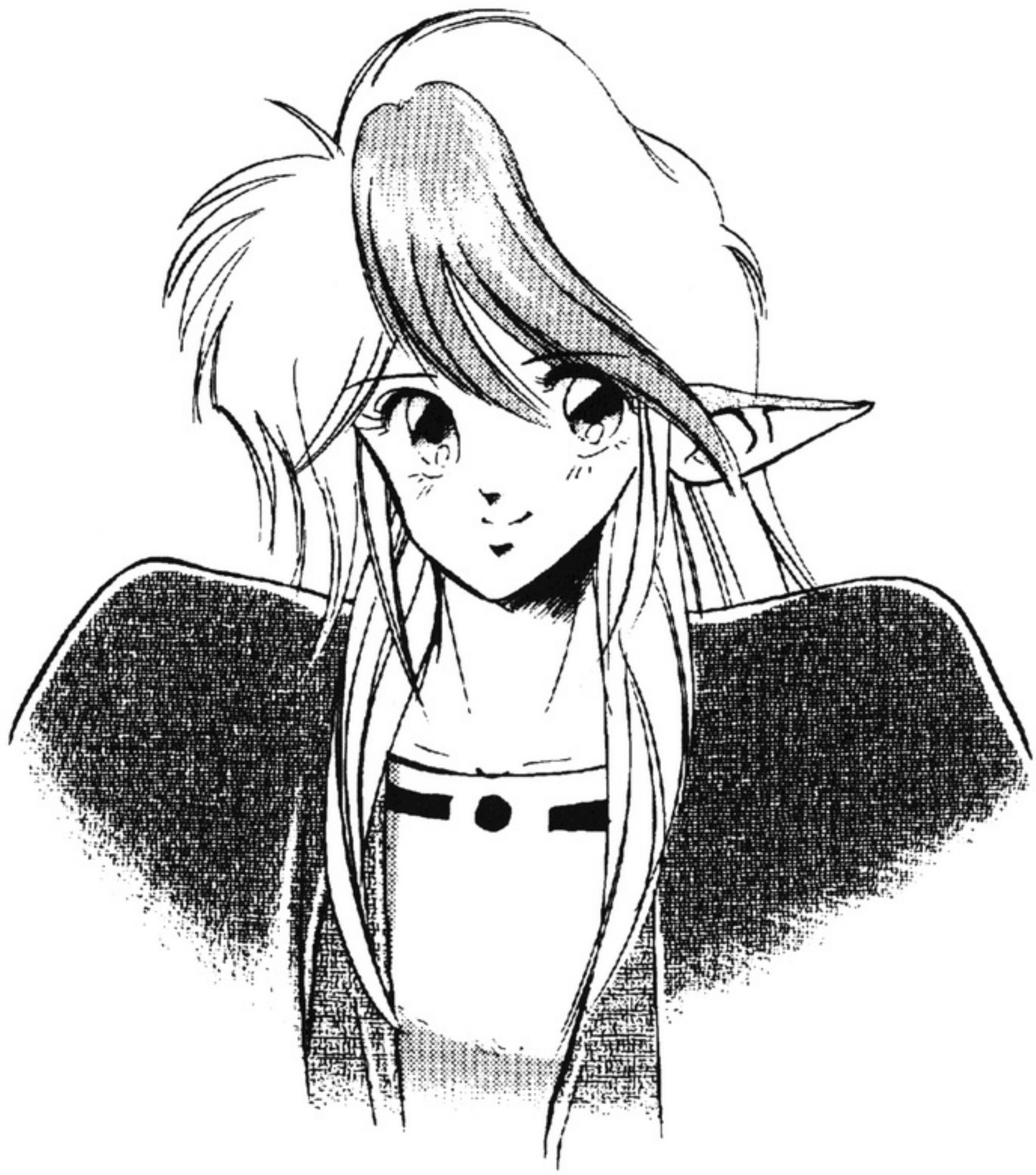
「マジンではなくマシーン88と言う。我が88かつて栄華を極めれど、メーカー・ソフトハウスは我を見捨てたり。なれど我ひとりにあらず、魔神ＦＭ－７、魔神Ｘ１ターボ、魔神ＭＺ2000とともに、愚かなるユーザーに天誅を加えん！」

―神々の墓場で魔神88にイドラを捧げると。

第4章

冒険ガイド

― メインストーリー ―



このゲームの真の目的……それは、交易で大金持ちになることでもなければ、史上最強の独裁者になることでもない。

『メヒテを倒し、世界に平和をもたらす』ことなのだ。

そして、メヒテとの本当の闘いは、忘却の町ナビアで、石のかけらを拾うことから始まる……

ナビア

☆ホーク海（X157, Y97）☆

重要人物 F…かけらジイさん
E…火薬

重要アイテム 石のカケラ

▶目的……ナビアを訪ねたら、まず、「石のかけら」を拾うこと

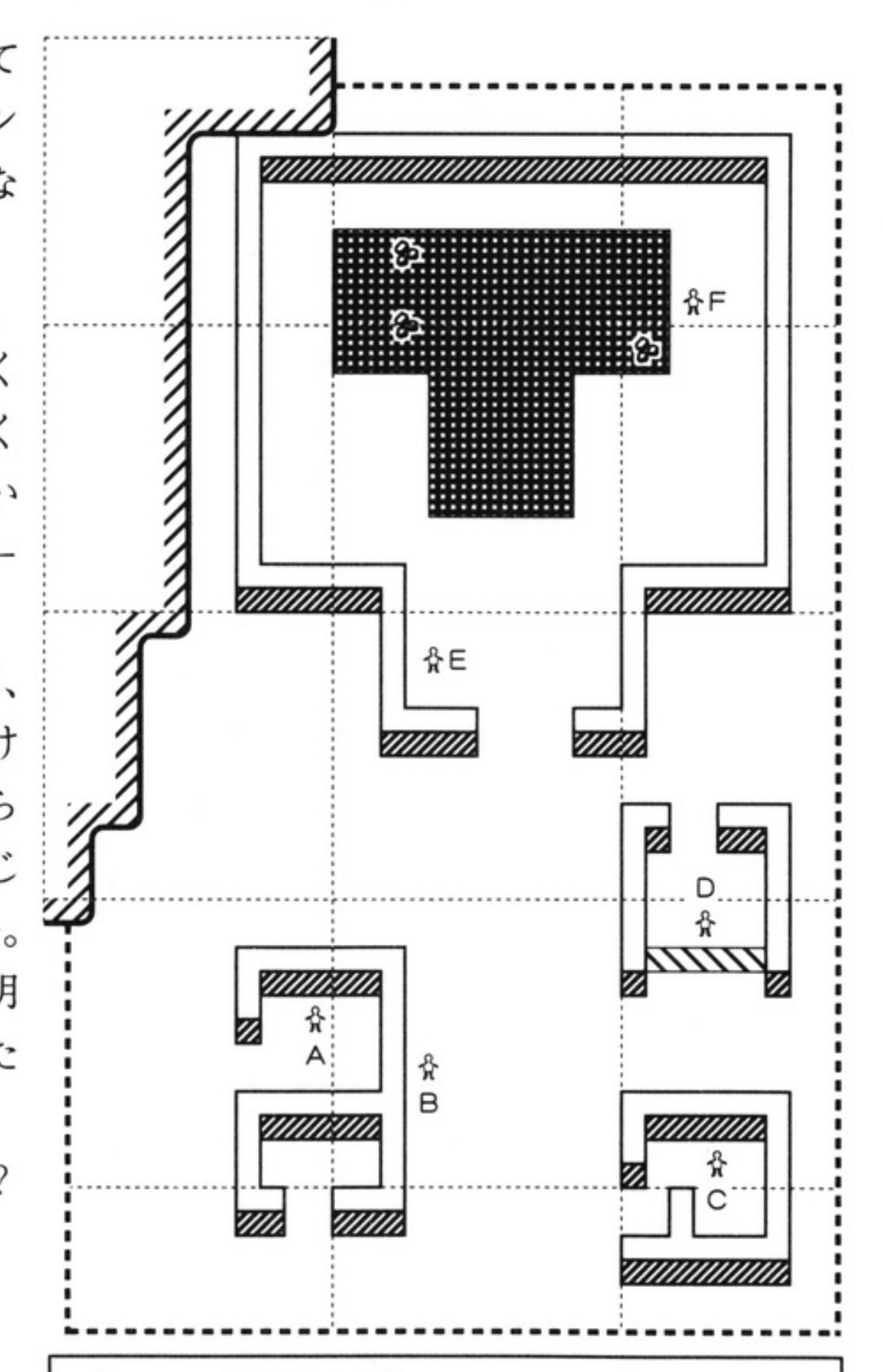
ヒッパロスの僧マイマイディに頼まれて火薬師のアッピアを探しに来たマジョーン達だが、なぜかナビアに入る前に記憶がなくなってしまった。

町の中には人がいることはいるんだが、皆記憶がなくなっていて、それでも仲良く暮らし、マジョーン達にやさしく接してくれる。なかでも破れズボンは、「船」というあだ名をつけてくれたり、おまけにフードを5個くれる。

町の奥には神殿の跡らしき場所があって、かけらジイさんがいる。この部屋にはかけらのような物があってなにか大切なものらしい。とりあえず、かけらになにかを感じたので拾うことにしたマジョーンだが……。じつは、このかけらがナビアの謎を解き明かし、マジョーン達を本当の冒険に旅立たせるための重要なアイテムなのだ。

はたして、町の人々の記憶は戻るのか？石のかけらの正体は……？

→P72へ



〔マップ記号説明〕
❀ 石のかけら

▶2度目の目的……サラスバティ神像、カヤ神像の安置

海の階段No.1へ行き、アイテム「サラスバティ神像」「カヤ神像」を手に入れたらナビアを再び訪れる。

今度は、マジョーン達が記憶を失うこともない。神力のおかげだ。

中に入ると記憶の戻った「かけらジイさん」(じつは、サラス僧ジュナイド）が、すごい勢いでマジョーンのもとへやって来る。

両神像を安置すると、町の人達の記憶が戻り、心配していたことが現実になってしまった。

あの親切な「破れズボン」が、ゴルド軍下士官ドラディだったとは！　しかも、その彼と決闘しなければならないなんて。

▶3度目の目的……アッピアをトプ村へ連れて帰る

トプ村を訪れたときにエフタルからアッピアを連れて帰るように頼まれる。そのあと、ここへ来てエフタルの言葉を伝えると、アッピアもこころよく承知して、船に乗り込んでくれる。

そのあとのことは、トプ村の項を参照してもらいたい。　→P88へ

	〔名前・名称〕	
A	町の娘 （サトラブの娘ベナ）	①話すだけ ②話すだけ
B	破れズボン （下士官ドラディ）	①フード5個くれる(何回でも）ペジェリ1個(1回限り） ②戦闘になる！
C	軍服 （ゴルド軍兵士コトニィ）	①話すだけ ②話すだけ
D	オウム （ナビアのサトラブ）	①話すだけ ②イドラ2体くれる
E	火薬 （火薬師アッピア）	①話すだけ ②トプ村へ連れて帰る
F	かけらジイさん （サラス僧ジュナイド）	①ここへ行って「石のかけら」を拾う ②サラスバティとカヤ神像安置→メセラ1個

	〔石　像〕		（イドラ…○は1回、◎は2回、×は効果なし）
—	河神サラスバティ	○	安置してイドラ→サフラボルの玉1個
—	サラス守護神カヤ	◎	安置してイドラ→①ペジェリ1個 ②ペジェリ1個

※ マップに使用している共通の記号の一覧はP.50にあります。

メ　メ　ル

☆シドン海（X91，Y103）☆

必要条件	ルーティが「滝下り」をマスターしていること
重要人物	L…石像師シュルギ
重要アイテム	ルーミエの秘薬

▶目的……石像師シュルギに「石のかけら」を見てもらうこと

ナビアで手に入れた石のかけらの正体を探るべく、石像師シュルギのいるメメルを訪れたマジョーン一行だった。

だがなんとこの町の人々はレサ神団の計略によって、一人残らず透明人間にされてしまっていた。偶然にぶつかった相手とも会話にならず、やっとシュルギを探し当てても「姿を見えるようにしてくれなければ〝石のかけら〟を見るわけにはいかない」とダダをこねられる始末。そのためには「ルーミエの秘薬」というアイテムが必要になる。このアイテムを持っているのは、この町で唯一姿を見ることができる敵ボス、アドルーゾだ。さっそく始末しようと思うのだが、透明人間になったザコ敵がいるから要注意だ。

アドルーゾを倒して、秘薬を手に入れたら、いったん外に出て、もう1度入りなおす。そこで「ルーミエの秘薬」をユースアイテムしてみること。しかしながらこの薬、町全体に行きわたるには時間がかかる。そこでもう1度町の外に出て、入りなおさねばならない。

計3度も出たり入ったりした結果、ようやく普通の町に戻って当初の目的である「石のかけら」の鑑定が可能になる。

結果はなんと海神デニス像のかけら……すなわち「デニスのかけら」だった！　しかし、デニス像はデニス大神殿に安置されているはず……いったいどうなっているのだ!?

それを探るべく、デニス大神殿へ出発！　→P73へ

●*メメルのマップはP133を参照。*

〔石　像〕			（イドラ…○は1回、◎は2回、×は効果なし）
ア	泥の神チャムー	○	イにイドラを捧げたあとのみ、パーティレベル2UP
イ	メヒテ守護神レサ	○	パーティレベル2ダウン

デニス大神殿

☆ファルガナ海（X78, Y147）☆

必要条件	イドラを20体以上持っていること パーティーレベルが100以上であること
重要人物	D…神殿長アストライヤ
重要アイテム	デニス親書（内儀殿から戻ってきたとき）

§神殿長の間、および宝物殿§……地上

▶1回目の目的……デニス親書をもらうこと

メメルでの鑑定の結果、ここデニス大神殿にあるはずのデニス像のかけら「デニスのかけら」が、ナビアにあったということが判明した。ことの真偽を確かめるためには、どうしてもデニス像を確認する必要がある。

さっそく、神殿長のアストライヤに「デニスのかけら」を見せてあげよう。最初は半信半疑だった彼も、動かぬ証拠を見せつけられては、信じざるを得ない。そこで、内儀殿にあるデニス神像を確認してくるように依頼してくるはずだ。

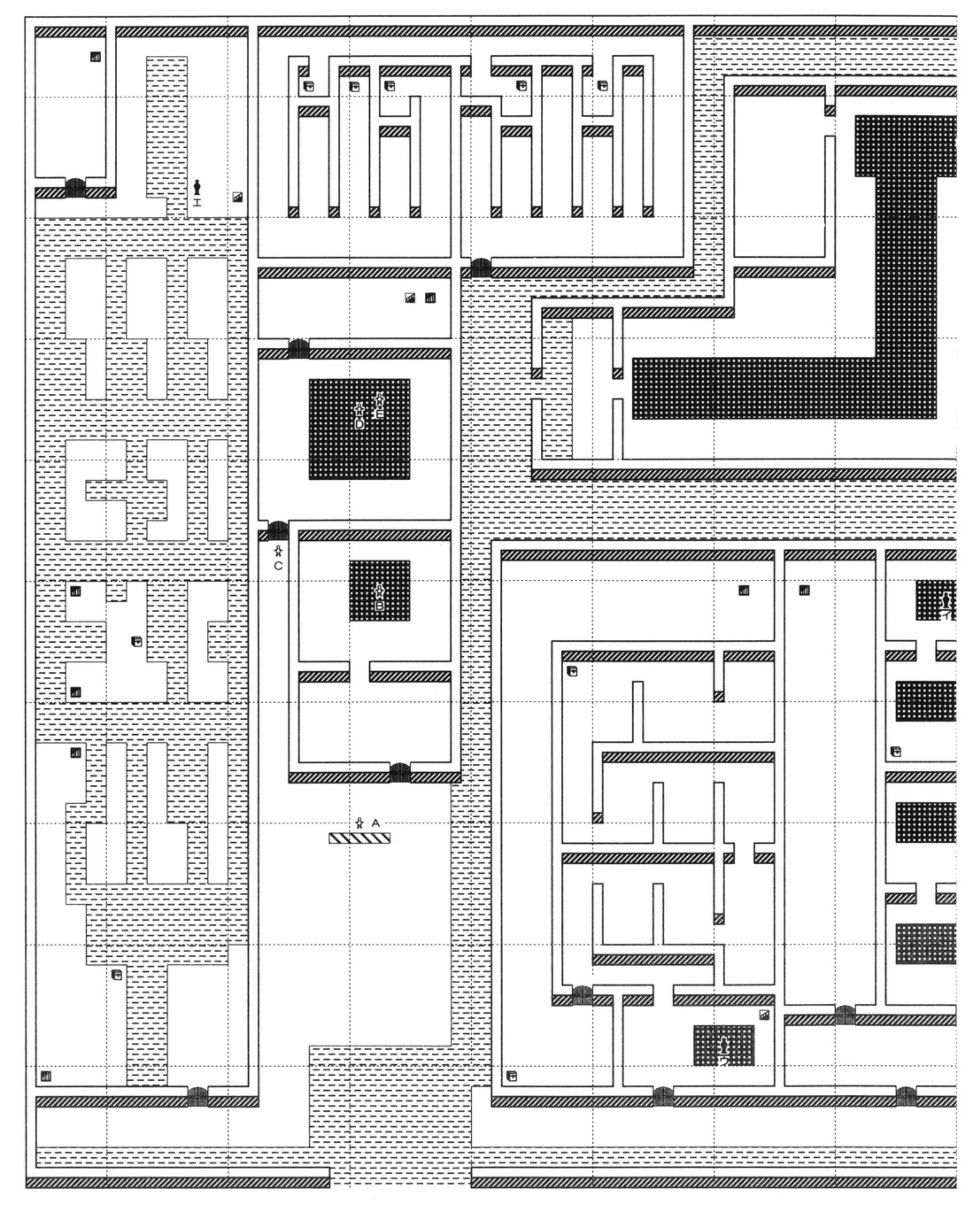
デニス神像のある内儀殿に行くには、多くの石像にイドラを捧げて階段を出してもらわなければならない。そのため、かなりの数のイドラが必要だ。しかし、アストライヤが渡してくれたのは10体。それでも手持ちに不安のある人は、高僧サイードに「お願い」をしてみよう。1度目に反応がなくても2度目には3体ほどくれるはず。まあ、選んだキャラクターによって違いはあるものの、20体もあれば安全圏だろう。

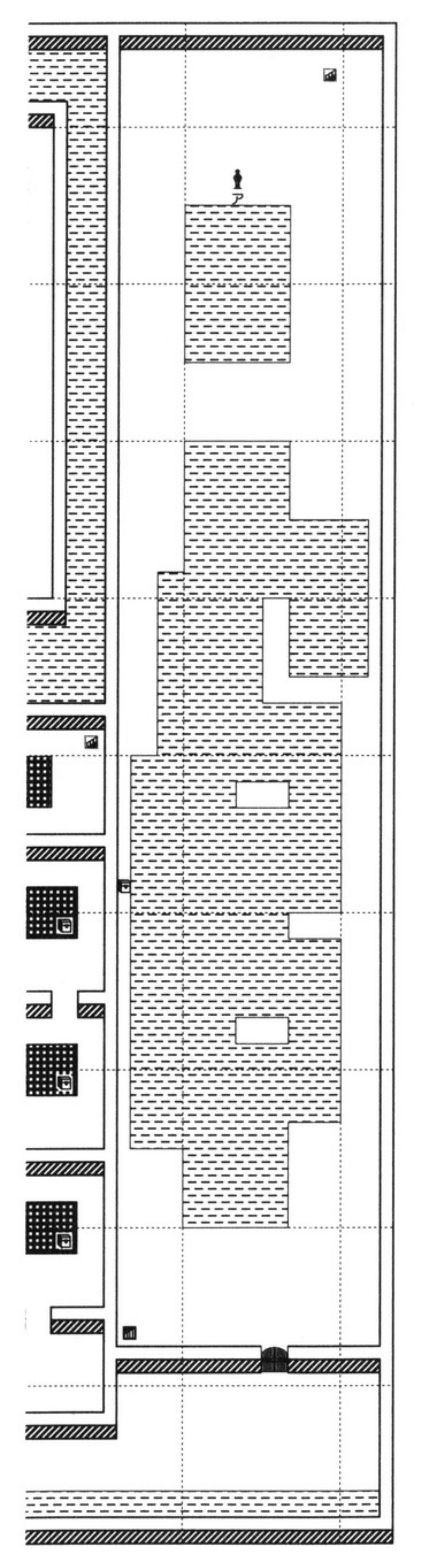
では、それぞれのルートを通って地下の内儀殿に進んでみよう。

王子マジョーン →紫呪殿
商人マジョーン →赤呪殿
漁師マジョーン →黒呪殿

ついでだが、僧アルドーラのところで売っている「デニスの聖水」は、捕虜にした敵を仲間にするために絶対必要なアイテム。ボージェントのデニス教会とここでしか売っていないものなので、ぜひ手に入れておくこと。

デニスの聖水


D
E
C
B
A



〔名前・名称〕		
A	僧アルドーラ	デニス神像安置後、「お願い」でベジェリ１個
B	高僧サイード	①イドラ３体 ②メセラ１個 ③ペジェリ２個
C	カフタン僧ムカティラ	ペジェリ１個
D	神殿長アストライヤ	①イドラ10体 ②サフラボルの玉 デニス親書
E	内儀長ルマルデン	①イドラ３体 ②ペジェリ２個 ③イドラ10体

僧アルドーラ（ショップ・メニュー）

祈りを捧げる（全員のＨＰ回復）

メセラの結晶（現品限り）

……900万ティラ

デニスの聖水

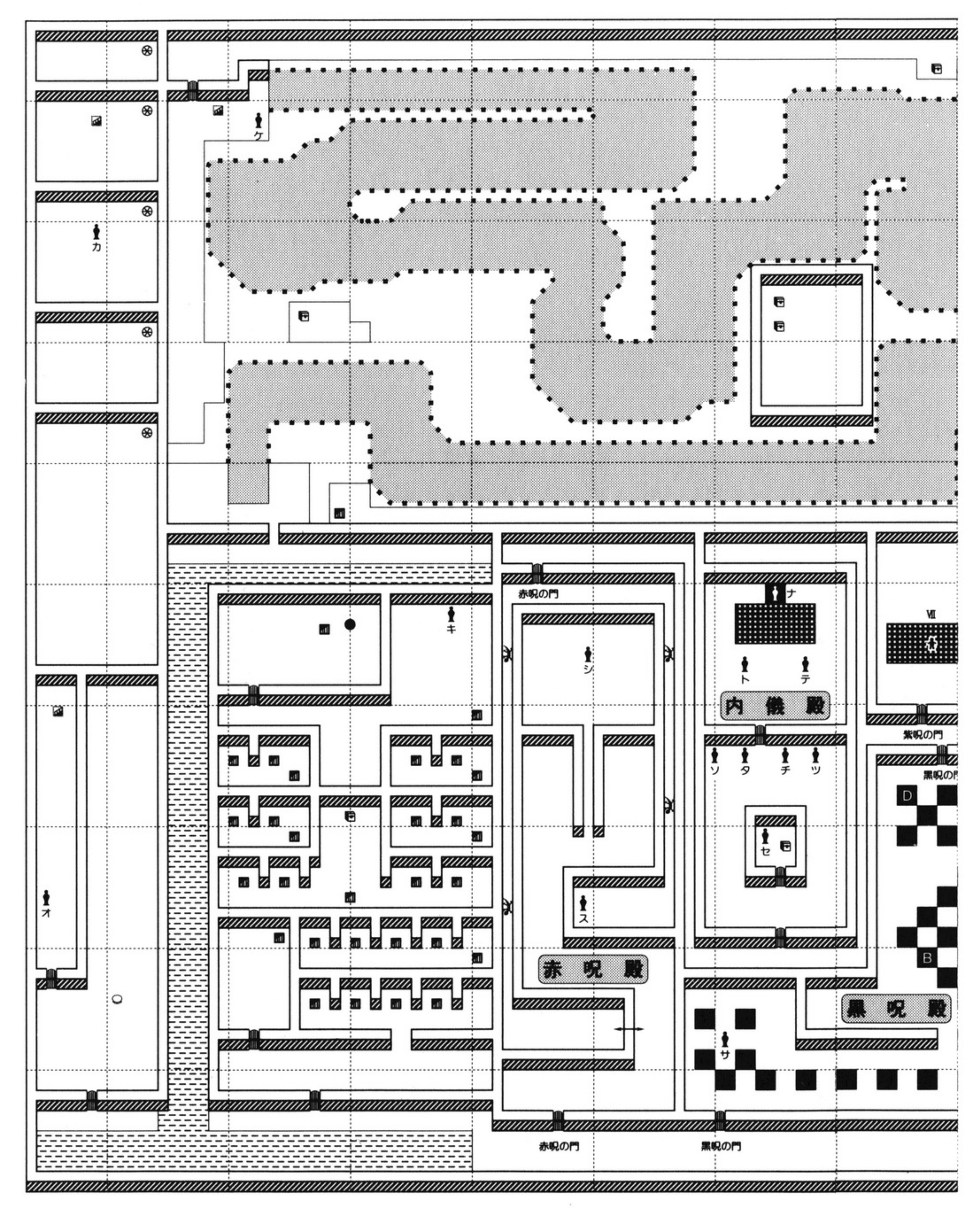
……100万ティラ

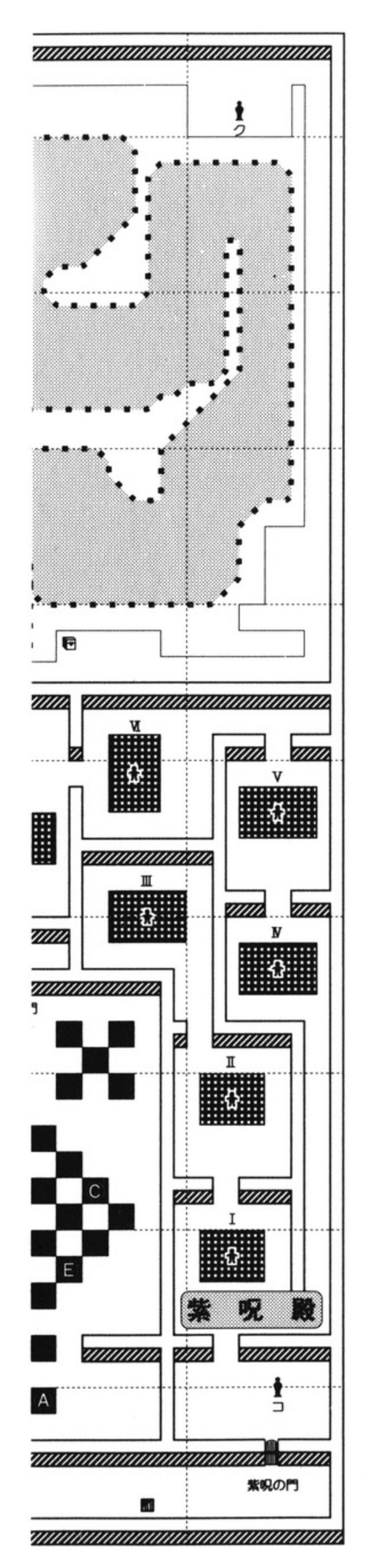
§紫呪殿§……地下

★王子マジョーンのみ入ることができる★

７人の王を倒し、内儀殿への道へ！

〔７人の王〕		
Ⅰ	武勇の王ジャランガ（レベル100）	勝つとマジョーンの基本STR３UP
Ⅱ	戦いの女王オリガ（レベル100）	勝つとマジョーンの基本HP３UP
Ⅲ	恐怖の王サマエル（レベル100）	「ハイ、信じます」ではなく「ウソだろう？」を入力 勝つとマジョーンの基本DEF３UP
Ⅳ	百撃の王ヘカトンケイル（レベル100）	勝つとマジョーンの基本AGL３UP
Ⅴ	闇の王バーナ（レベル100）	勝つとマジョーンの基本IQ３UP
Ⅵ	不死の王ヒラニヤカシプ（レベル100）	勝つとマジョーンの基本STR３UP
Ⅶ	万軍の王サボス（レベル100）	勝つとマジョーンの基本HP５UP


ケ
カ
オ
キ
赤呪の門
シ
ス
赤 呪 殿
ナ
ト
テ
内 儀 殿
ソ
タ
チ
ツ
セ
紫呪の門
黒呪の門
D
B
黒 呪 殿
サ
赤呪の門
黒呪の門



§赤呪殿§……地下

★商人マジョーンのみ入ることができる★

途中のモンスターを倒し、赤き神と白き神にイドラを捧げること。まず、まっすぐ進んで、石像シの赤き神カラボルクにイドラを捧げる。

このあと、「通り抜けられる壁」を通って、ドラキュラみたいなモンスター血吸い族チューと４回戦う。敵のレベルは100。そして、上の通路を通って白き神アルボルクにイドラを捧げる。

これで、赤き血と白き血が１つになり、奥にある赤呪の門が開く。

赤呪の門を出る時、マジョーンの基本ＳＴＲが15UPする。

§黒呪殿§……地下

★漁師マジョーンのみ入ることができる★

黒い床を押す順番を当てるクイズ形式。

このエリアに黒い床がきれいな模様に並べてある。ただの飾りではない。黒い床には、ちゃんと押す順番があって、間違えると、奥の黒呪の門が開かず、内儀殿に行くことができない。

まず、石像サの黒き神チェルノボクにイドラを捧げ、説明をしてもらう。

この黒い床のうち、ふれるとトークになるのが、５枚。ワープして、石像サの前の黒い床に飛ばされるのが３枚ある。

黒い床のトークの内容は、次のとおり。

Ⓐ「初めにあらず、終わりにあらず。」

Ⓑ「その数と数を何度かけても、割ってもその数変わらず。」

Ⓒ「押す順番の数、３より大きい。」

Ⓓ「我が数、３にあらず、また３の両隣にあらず。」

Ⓔ「押す順番の数は、その数２倍すれど、５より小さい。」

順序　Ⓑ→Ⓔ→Ⓐ→Ⓒ→Ⓓ

この順に、黒い床を押すと、奥の黒呪の門が開き、内儀殿へ。

黒呪の門を出る時、マジョーンの基本ＳＴＲが15UPする。

§内儀殿§……地下

重要石像	テ、ト…メヒテ神像 ナ…デニス守護神ホスチス

ようやく内儀殿の入口までたどり着いたが、門番の石像2体（メヒテ守護神ベルンホイ）にイドラを捧げないと入れてもらえない。

その他の石像に関しては、P80のリストを参照してもらいたい。

さて、結論から先にいうと、君たちの想像どおり、内儀殿にデニス神像はなく、かわりにメヒテ神像が鎮座ましましている。

当然、戦闘になるわけだが、敵レベルは70から90の間のもので、そう強くはないから、とりあえずご安心を。

そのあとで、神殿長アストライヤに、デニス神像がなかったことを報告しなければならない。すると、彼は「デニス親書」を手渡してくれる。この「デニス親書」とは、次に行くメヒテ大聖堂への通行手形の役目を持っている。

失われたデニス神像を取り戻すには、ウルギブラという扉を消したり出したりできる魔法の杖が必要になる。そして、マジョーンに与えられる任務とは、メヒテ大聖堂にある至宝ウルギブラを盗みだしてこいというものなのだ。 →P81へ

▶2回目の目的……情報をもらうこと

メヒテ大聖堂からウルギブラを、そして海の階段からウルヘルカを入手したものの、デニス神像の行方は依然としてつかめない……。2回目にここを訪れるときの君の心理状態は、途方に暮れていることだろう。

メインストーリー
── 攻略進行表 ──

※これはあくまで一例です。訪問する順序は何通りもありますので、それぞれ自分で確かめてみるのがいいでしょう。

ナビア（P70）→ メメル（P72）→ メメル（P72）→ メメル（P72）→ デニス大神殿（P73）→ メヒテ大聖堂（P81）→ 海の階段No.1（P86）→ 海の階段No.2（P86）→ 海の階段No.3（P87）→ デニス大神殿（P73）→ ナビア（P71）→ トプ村（P88）→ ナビア（P71）→ トプ村（P88）→

しかし、肝心の神殿長アストライヤは、君以上に混乱していてまったく役に立たない。そのときに助けてくれるのが、性格上多少問題のある（?）内儀長ルマルデンだ。

「シュオールＮｏ．１の神々の墓場に、デニス神像が隠されているのでは」

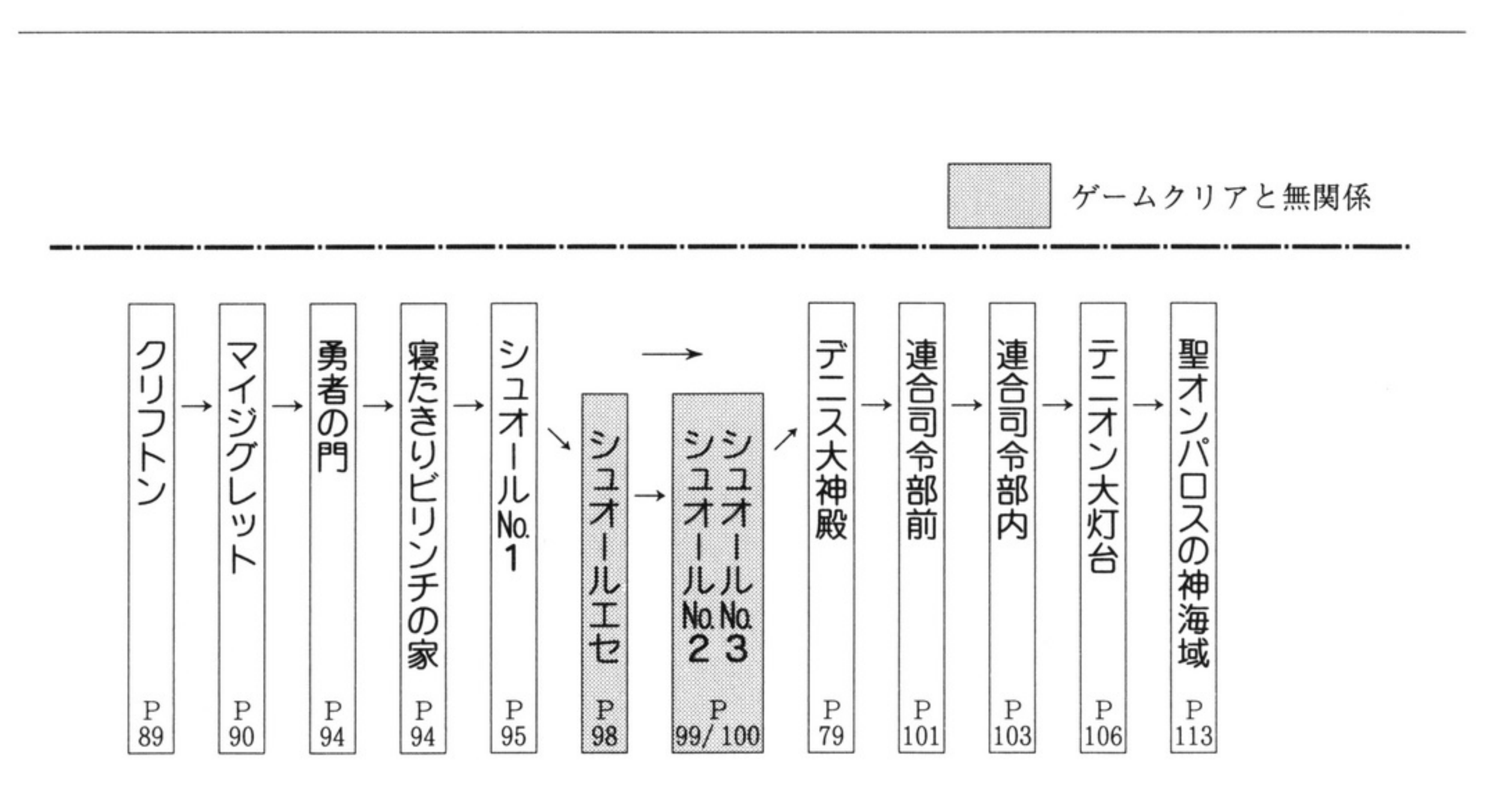
しかし、そのシュオールＮｏ．１に行くには、勇者の門を開けなければならない。勇者の門を開けるためには、敵国を解放して、勇者の鍵を手に入れなければならないというわけで、しばらくは戦闘に明け暮れることになるだろう。　→Ｐ94へ

▶３回目の目的……海神デニス像を安置すること

シュオールＮｏ．１で海神デニス像を取り戻したら、さっそく安置にこよう。内儀殿に安置したところでイドラを捧げると、いままで開かなかった小部屋の扉が開き、福の神ディーベェスに会うことができる。この神様にイドラを捧げると、ガニムの箱の中身を取ることができるぞ。

また、神殿長はもう大喜びで、宝物殿の宝を好きなだけ持っていっていいといってくれるし、性格の悪い（!?）内儀長ルマルデンまでが「真の勇者だ」と誉めてくれる。

じつをいうと、このデニス神像の安置はしなくてもゲームクリアは可能なのだが……そんなことはしないよね？



〔石　像〕			（イドラ…○は１回、◎は２回、×は効果なし）
ア	デニス守護神クパラ	○	第２カフタン場への階段を出現させる
イ	デニス守護神クパラ	○	第３カフタン場への階段を出現させる
ウ	デニス守護神クパラ	○	第４カフタン場への階段を出現させる
エ	デニス守護神クパラ	○	第５カフタン場への階段を出現させる
オ	ホスチス守護神パルジャニ	○	パーティー全員の基本パラ10UP
カ	デニス守護神クパラ	○	第６カフタン場への階段を出現させる
キ	デニス守護神マウバツ	×	情報…聞かなくてもよい
ク	？	×	受け付けない
ケ	デニス守護神クパラ	○	３つの呪いの門の前に出る階段出現
コ	大王神ズルガルネイ	○王子のみ	情報
サ	黒き神チェルノボク	○漁師のみ	情報
シ	赤き神カラボルク	○商人のみ	情報
ス	白き神アルボルク	○商人のみ	情報
セ	福の神ディーベェス	◎	デニス神像安置後、ガニムの箱を開けてくれる
ソ	メヒテ守護神レサ		“ハイ、死にます”を入力すると、マジョーンのHP１　仲間のHP０になって戦闘不能。しかし、仲間４人の全基本能力５UP
タ	デニス守護神ベルンホイ	○	２体にイドラを捧げると内儀殿の門が開く
チ	デニス守護神ベルンホイ	○	
ツ	デニス守護神ホスチス （じつは悪巧みの神ペーニャ）	○	パーティー・レベル１UP
テ	生神メヒテ像	○	戦闘①メヒテの影（レベル80） ②メヒテの影（レベル80） ③メヒテの影（レベル80） 倒したあとメセラの結晶×２
ト	生神メヒテ像	○	戦闘①メヒテスケルトン（レベル70） ②レサザウルス　　（レベル90） 倒したあとパーティーのHP½になる
ナ	デニス守護神ホスチス	○	パーティー・レベル３UP 今回と基本のスタミナ10UP

メヒテ大聖堂

☆ゴルド海（Ｘ089，Ｙ188）☆

必要条件	「デニス親書」を持っていること イドラを20体持っていること レベル100以上あること
重要人物	Ｃ…生神メヒテ
重要石像	力…メヒテ神像（イドラを捧げると全滅！）
重要アイテム	ウルギブラ

▶目的……それぞれの門を通り抜けること

「デニス親書」を持っていれば、このメヒテ大聖堂に入ることができる。ここでの目的は至宝ウルギブラを入手することだが、その前に、このゲームの最終目標である生神メヒテ本人とご対面のチャンスがある。

じつは、必ずしもここで会わなくても大聖堂奥へ入り、ウルギブラを持ってくることはできるのだが、せっかくのチャンスなんだから、顔を拝んでおくのもいいだろう。なぜかプレゼントにイドラを４体くれるしね。当然戦闘は避けられないが、敵レベルは120。こちらのパーティレベルが100もあれば、勝利は可能だろう。もちろん、ここではほんの小手調べ程度なので、ゲームが終わってしまうことはないが……。

ここ、メヒテ大聖堂には相当数の石像があり、イドラの消費もことのほか多くなる。とはいえ、先のメヒテからのプレゼントや、落ちてるポイントもあるし、ものによってはイドラを捧げても無駄なものもあるから、最初の時点で20体もあればクリアは可能であろう。

ここでも、マジョーンの職業別に通路が３つ用意されているぞ。

§紫呪の間§

★王子マジョーンの場合★

まず入口の石像にイドラを捧げ、「撲殺の門」を開けてもらう。門に入るときマジョーンのHPが１に、仲間４人は戦闘不能になってしまう。

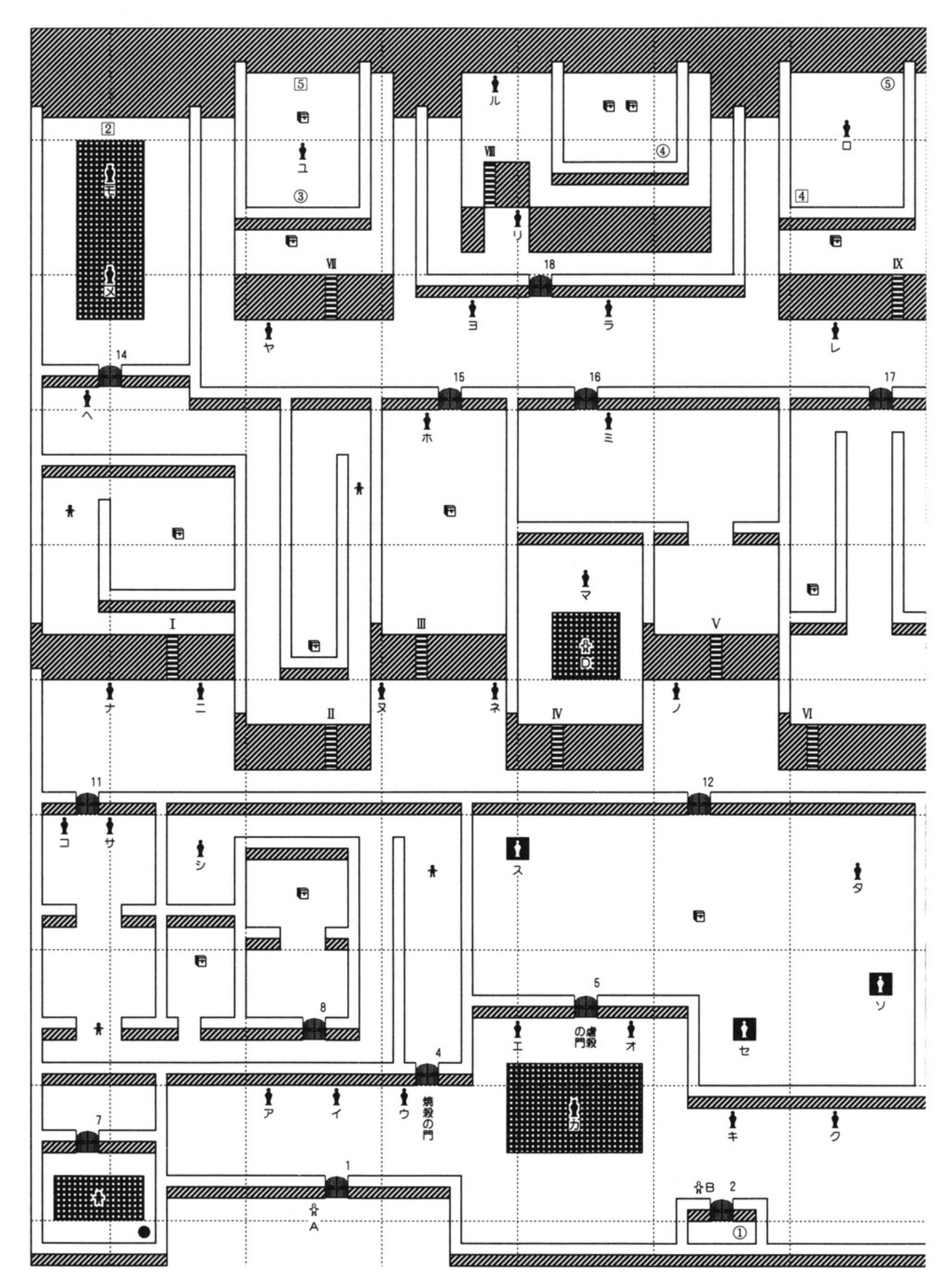
この王子専用のエリアの紫呪の間は、戦闘がないので、気楽に歩ける。

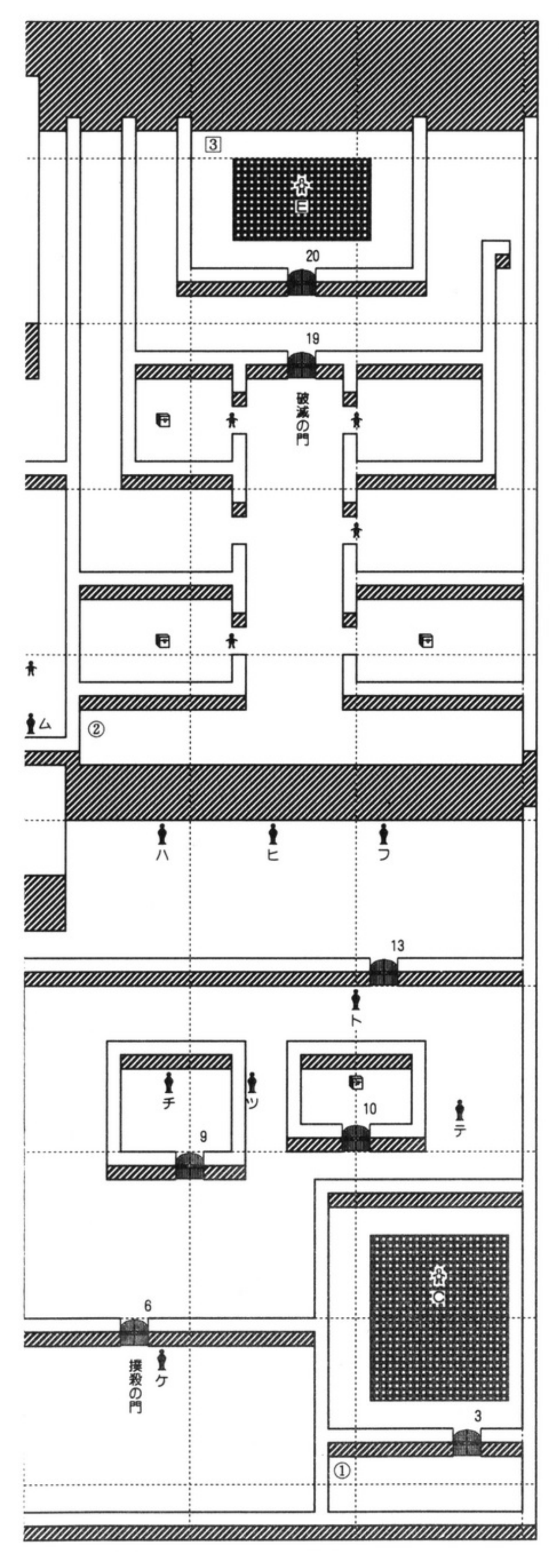
まず、石像テのサッチラにイドラを捧げて、ドア９を開けてもらい、次の石像チ、サッチラにイドラを捧げ、ドア13を開けてもらう。ドア13を出るときも、「撲殺の門」のときと同じダメージを受けるので、治療を忘れないように。

ガニムの箱のある場所のドア10は、石像トのサッチラにイドラを捧げて、開けてもらう。

そして、石像ツにイドラを捧げてみると……、なんと、今日のスタミナ100UP！

王子に生まれてよかった。


ル
ロ
ユ
リ
ヤ
ヨ
ラ
レ
ヘ
ホ
ミ
マ
ナ
ニ
ヌ
ネ
ノ
コ
サ
シ
ス
タ
ソ
エ
オ
セ
ア
イ
ウ
キ
ク
A
B
の虐殺門
焼殺の門
I
II
III
IV
V
VI
VII
VIII
IX
1
2
4
5
7
8
11
12
14
15
16
17
18



§赤呪の間§

★商人マジョーンの場合★

石像にイドラを捧げ、「虐殺の門」を開けてもらう。入る時に、マジョーンのＨＰが１に、仲間４人は戦闘不能になってしまう。治療しておくように。

この赤呪の間は、ガラーンとしていて、石像が１体しかない。しかし、あちらこちらを歩き回っていると、何かにぶつかる。すかさず リターン キーを押してみよう。そして、ユース・アイテムで、イドラだ。

唯一見える石像の祖父の他に、見えない石像の父と見えない石像の孫にもイドラを捧げないと、ドア12を開けてもらえない。

イドラを捧げる順番は石像タ →石像セ →石像ソ。

その他に１体、見えない石像があるが、これはうっかりイドラを捧げると戦闘になってしまうので、要注意。

§黒呪の間§

★漁師マジョーンの場合★

石像ウにイドラを捧げ、「焼殺の門」を開けてもらう。

このとき、マジョーンのＨＰが１に、仲間４人は戦闘不能になってしまう。すぐ治療しておくように。歩いていると、魔黒神ナールが奇襲をしてくる。

ドア８が開かないが、これは石像シ、黒神サワードにイドラを捧げれば開けてもらえる。

もう一度、魔黒神ナールとの戦闘があり、そのあと、石像サ、メヒテ黒呪神ラザーにイドラで、ドア11を開けてもらおう。

このドア11を出るときも、「焼殺の門」の

ときと同じようなダメージを受けるので、治療を忘れないように。

黒呪神ラザーの隣の石像は、もてなしの女神ターゼ。ディーワン（特別室）へワープさせてくれる。このもてなしの女神の石像は、大聖堂には何体もある。ディーワンは大聖堂の入口の近くにあるから、近道にはなるが、イドラは貴重なので、あまりお勧めしない。

ディーワンに入ると、大聖堂の魔人が出てきて戦闘になる。敵レベルは80。メヒテ大聖堂で出会う敵は、だいたいレベル80～90ぐらいだ。

▶目的……ウルギブラを手に入れること

3人それぞれの専用エリアを抜け、大聖堂を左右に歩き回ると、石像が8体ある。

もてなしの女神ターゼは、他の石像と見た目に違うので、すぐわかる。

残る7体のうち6体は、階段を出現させてくれる奇跡神タウマトで、あと1体は、長者神パラ。この神様には2回イドラを捧げることができて、2回ともマジョーンの所持金に20%の利息をつけてくれる。できれば、前日にたくさん稼いでおいて、何も買ったりしないで、ゴッソリ所持金を持ってこの大聖堂に来ると、もうかりまっせー。

「イドラが足りないかもしれない」と、ご心配の方は、とりあえず、右から2番目の石像、奇跡神タウマトにイドラを捧げて、隠し階段Ⅱを出現させてもらうようにする。まっすぐ行くと、戦闘になるが……。そして、石像、聖堂の門番マハソーナヤカにイドラを捧げ、ドア14を開けてもらおう。

イドラに余裕のある方は、それぞれの隠し階段を出現させて、ガニムの箱の中身が何であるか、楽しんでいただきたい。ときたま、何かが落ちてることもあるしね。

ただし、隠し階段Ⅰ、Ⅵは、それぞれメヒテ聖堂兵との戦闘になる。

隠し階段Ⅲは、戦闘はないし、ガニムの箱の中身も……???

ただ隠し階段Ⅳは登って行っても、何ももらえるものはないので、念のため。

ドア14から入り、奥の方の石像、メヒテ・ヘジラ神ヤルケンにイドラを捧げると、ワープの石[2]が使えるようになる。

石に触れると、ワープの石②に出る。進んで行くと、敵が何人も小部屋を守っているが、左の列のいちばん上の敵とは戦わないように。無益な戦いは避けたい。

ドア19は「破滅の門」、絶対に開かないので、右の列のまん中の部屋の敵と戦って倒し、細い通路を通ってドア20へ。ここには、大僧長アルバーナがいる。

アルバーナのいる場所の左上にワープの石[3]がある。触れると、ワープの石③へ。

石像、メヒテ・ヘジラ神ウザックにイドラを捧げ、パーティー・レベル1ダウンとの引き換えに、ワープの石[5]を使えるようにしてもらう。するとワープの石⑤にワープさせられる。

また、メヒテ・ヘジラ神ウザックにパーティー・レベルを1下げられる。まったく、人の弱みにつけこんで……。

ぐっとこらえて、ワープの石[4]に触れる。ワープの石④に出現。いよいよ、ウルギブラが手に入る。ウルギブラが手に入ったら、次は、海の階段No.1へ行こう！ →P86

〔石　像〕			（イドラ…○は1回、◎は2回、×は効果なし）
ア	千里眼の神アワド	×	情報…落ちてるヒント
イ	メヒテ守護神ドゥバ	×	パーティー・レベル　1ダウン
ウ	メヒテ黒呪神ラザー	○漁師のみ	焼殺の門を開けてくれる
エ	メヒテ守護神ビア	×	戦闘（レベル100）
オ	メヒテ赤呪神アル	○商人のみ	虐殺の門を開けてくれる
カ	メヒテ神像	×	全滅→ゲーム・エンド
キ	もてなしの女神ターゼ	×	ディーワン（特別室）に案内してくれる
ク	無言神アメンテ	×	イドラのあとチップで情報
ケ	メヒテ紫呪神サッチラ	○王子のみ	撲殺の門を開けてくれる
コ	もてなしの女神ターゼ	○漁師のみ	ディーワン（特別室）に案内してくれる
サ	メヒテ黒呪神ラザー	○漁師のみ	ドア11を開けてくれる
シ	黒神サワード	○漁師のみ	ドア8開けてくれる
ス	メヒテ守護神オブ	×商人のみ	戦闘（レベル90）
セ	赤祖神ジッタ・ジュニア	○商人のみ	重要な情報
ソ	赤子神ジッタ・ジュニア・ジュニア	○商人のみ	ドア12を開けてくれる
タ	赤祖神ジッタ	○商人のみ	重要な情報
チ	メヒテ紫呪神サッチラ	○王子のみ	奥の撲殺の門を開けてくれる
ツ	紫呪守護神オッチラ	○王子のみ	スタミナ100（今日のみ）
テ	メヒテ紫呪神サッチラ	○王子のみ	ドア9を開けてくれる
ト	メヒテ紫呪神サッチラ	○王子のみ	ドア10を開けてくれる
ナ	奇跡神タウマト	○	隠し階段Ⅴを出現させる
ニ	もてなしの女神ターゼ	×	ディーワン（特別室）に案内してくれる
ヌ	長者神パラ	◎	所持金に20％の利息をつけてくれる
ネ	奇跡神タウマト	○	隠し階段Ⅰを出現させる
ノ	奇跡神タウマト	○	隠し階段Ⅵを出現させる
ハ	奇跡神タウマト	○	隠し階段Ⅲを出現させる
ヒ	奇跡神タウマト	○	隠し階段Ⅱを出現させる
フ	奇跡神タウマト	○	隠し階段Ⅳを出現させる
ヘ	聖堂の門番マハソーナヤカ	○	ドア14を開けてくれる
ホ	聖堂の門番マハソーナヤカ	○	ドア15を開けてくれる
マ	メヒテ内在神エンノイヤ	×	情報
ミ	聖堂の門番マハソーナヤカ	○	ドア16を開けてくれる
ム	聖堂の門番マハソーナヤカ	○	ドア17を開けてくれる
メ	もてなしの女神ターゼ	×	ディーワン（特別室）に案内してくれる
モ	メヒテ・ヘジラ神ヤルケン	○	ワープの石[2]が使用可能になる
ヤ	奇跡神タウマト	○	隠し階段Ⅸを出現させる
ユ	メヒテ・ヘジラ神ウザック	○	ワープの石[5]が使用可能になる
ヨ	メヒテ守護神ウスール	×	三択
ラ	聖堂の門番マハソーナヤカ	○	ドア18を開けてくれる
リ	奇跡神タウマト	×	隠し階段Ⅷを出現させる
ル	もてなしの女神ターゼ	×	ディーワン（特別室）に案内してくれる
レ	奇跡神タウマト	○	隠し階段Ⅶを出現させる
ロ	メヒテ・ヘジラ神ウザック	○	ワープの石[4]が使用可能になる

海の階段No. 1

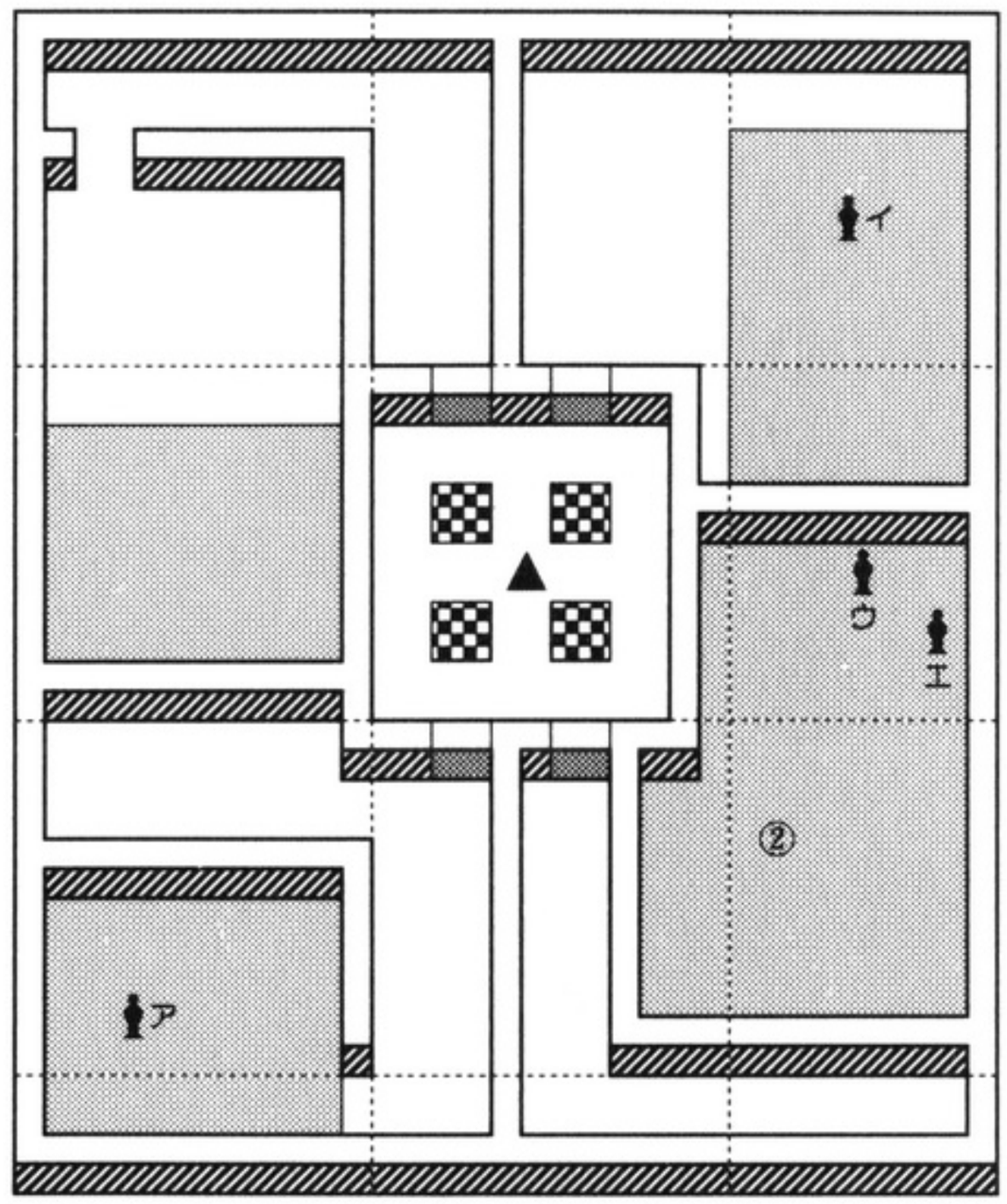
☆マロス海（X85, Y78）☆

必要条件 ウルギブラを持っていること

重要アイテム サラスバティ神像
カヤ神像

小島の上で、ウルギブラを使うと、通路が出現する。

ただ、1カ所だけ、どうしても入れない場所があるが、ここは海の階段No. 3からワープして来るしかない。



海の階段No. 2

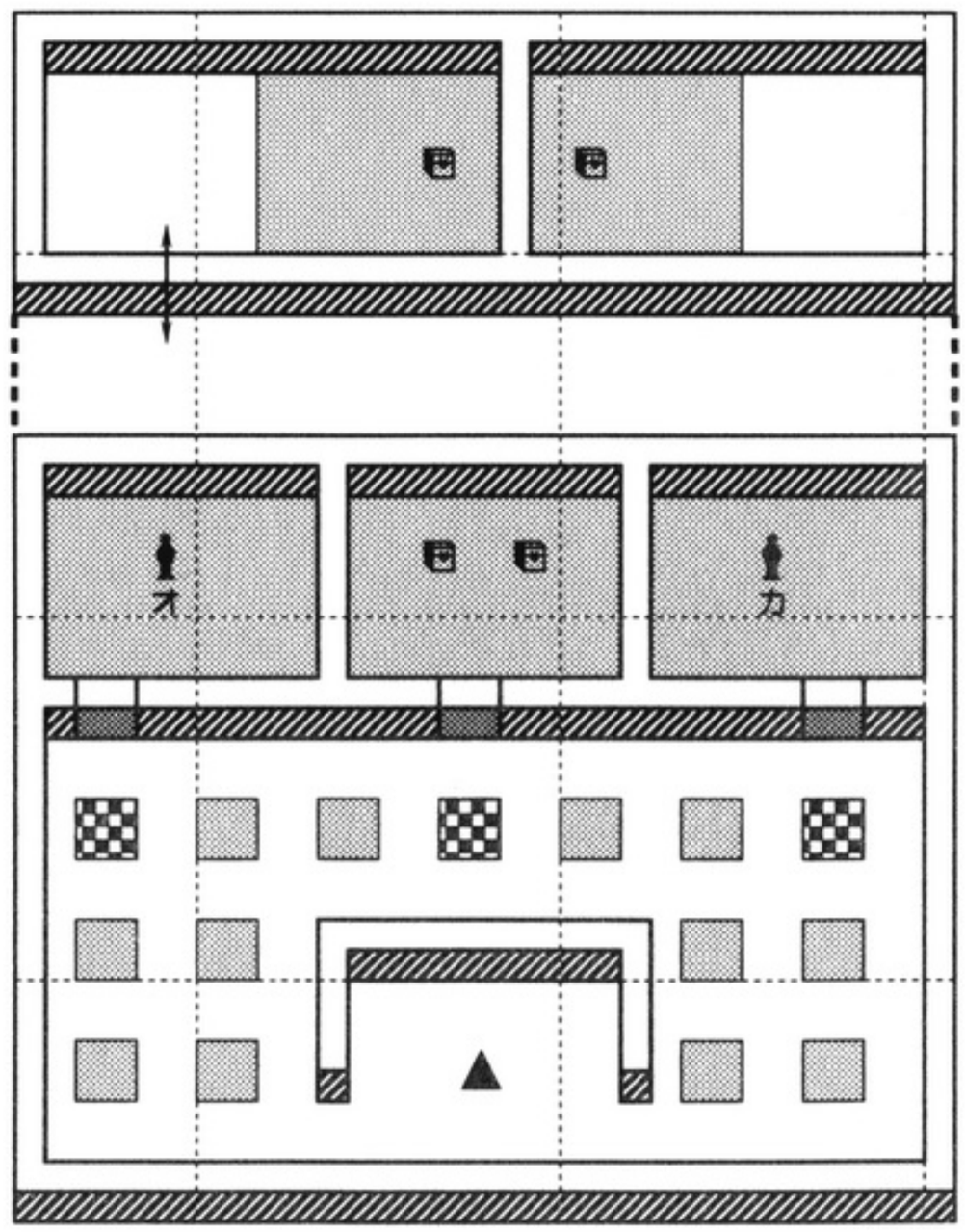
☆アルフール海（X214, Y187）☆

必要条件 ウルギブラを持っていること

重要アイテム ベテルイドラ

海の階段No. 1と同じく、小島の上で、ウルギブラを使うと、通路が出現する。

ここには、とりあえず、ベテルイドラを取りに来るだけ。ウルヘルカが手に入ったら、どこか小島の上でユース・アイテムしてみること。



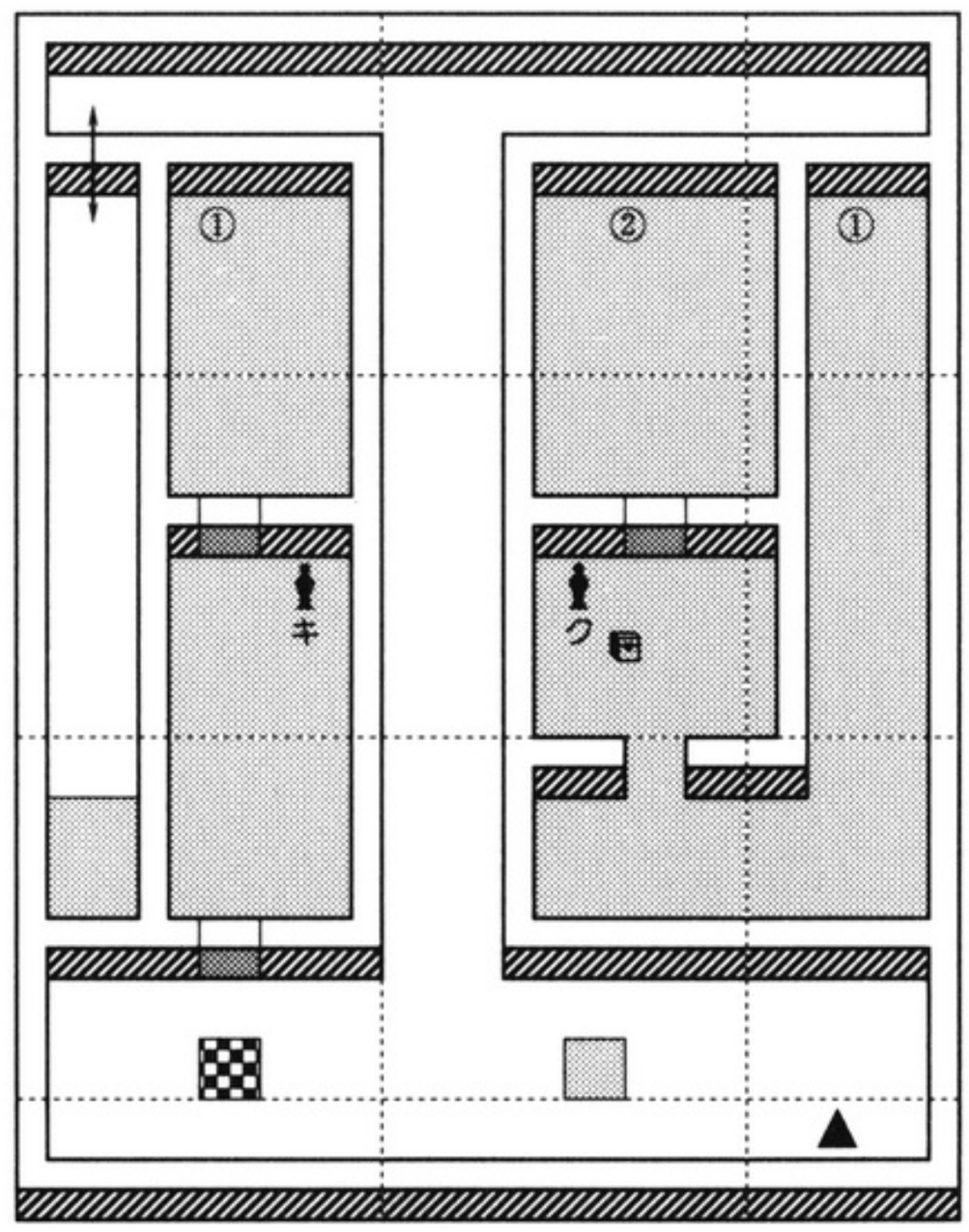
海の階段No. 3

☆東ドルゲスト海（X86, Y211）☆

必要条件　ウルギブラとベテルイドラを持っていること
重要アイテム　ウルヘルカ

ウルギブラとならぶ重要アイテム、ウルヘルカが手に入る場所。小島の上で、ウルギブラを使う。

巨大神マロスにベテルイドラを捧げると、壁を開けて、ワープ・ゾーンに通してくれる。ここから、マロス海の海の階段No. 1へ行かされる。そこで、サラスバティ、カヤ両神像を手に入れることになる。



→P71
or
P73へ

海の階段No. 1〔石　像〕			（イドラ…○は1回、◎は2回、×は効果なし）
ア	魚神メム	○	情報
イ	魚眼神アッキ	○	情報
ウ	河神サラスバティ	○	話→小型化（持ち運びできるようになる）
エ	サラス守護神カヤ	○	話→小型化（持ち運びできるようになる）

海の階段No. 2〔石　像〕			（イドラ…○は1回、◎は2回、×は効果なし）
オ	魚神メム	○	情報
カ	メヒテ守護神セクセク	×	戦闘（レベル130）

海の階段No. 3〔石　像〕ベテルイドラ			（イドラ…○は1回、◎は2回、×は効果なし）
キ	巨大神マロス	○	扉を出現させてくれる
ク	巨大神マロス	○	扉を出現させてくれる

〔マップ記号説明〕
石像　↔ 通り抜けられる壁　ウルギブラポイント　出現する通路
① ワープポイント

トプ村

☆ゴルド海（X89, Y65）☆

必要条件	火薬師アッピアを連れ帰って来ること（2度目）
重要人物	C…エフタル・ハルドワ
	D…守備隊長デルブル（敵ボス）
重要石像	火の神ドムドム
重要アイテム	アメミット添加剤

▶最初の目的……敵ボスを倒すこと

この村にも、最低2度来ることになる。

1度目にしなければならないのは、敵ボスを倒すこと。

この村には、地雷が3カ所に仕掛けてある。2カ所は、全員のＨＰが半分に減ってしまうだけだから、ザムザムがあれば大丈夫。ところが、敵ボスのいる場所の入口に仕掛けてある地雷は強力なもの。何も考えないで、その上を通ると全滅してしまい、ゲーム・エンドになってしまう。

助け出した火の神様の石像にイドラを捧げることができれば、地雷を全部吹き飛ばしてもらえるので、安心して守備隊長デルブルを倒しに行ける。だが、石像は壁の中に封じ込められているのでイドラを捧げることができない。村人全員に話しかければ手がかりがつかめる。

隊長デルブルのレベルは100。隊長に勝ったあと、エフタルのところに行くと、「アッピアを跡継ぎにしたいので、連れてきてほしい」と頼まれる。 →P71へ

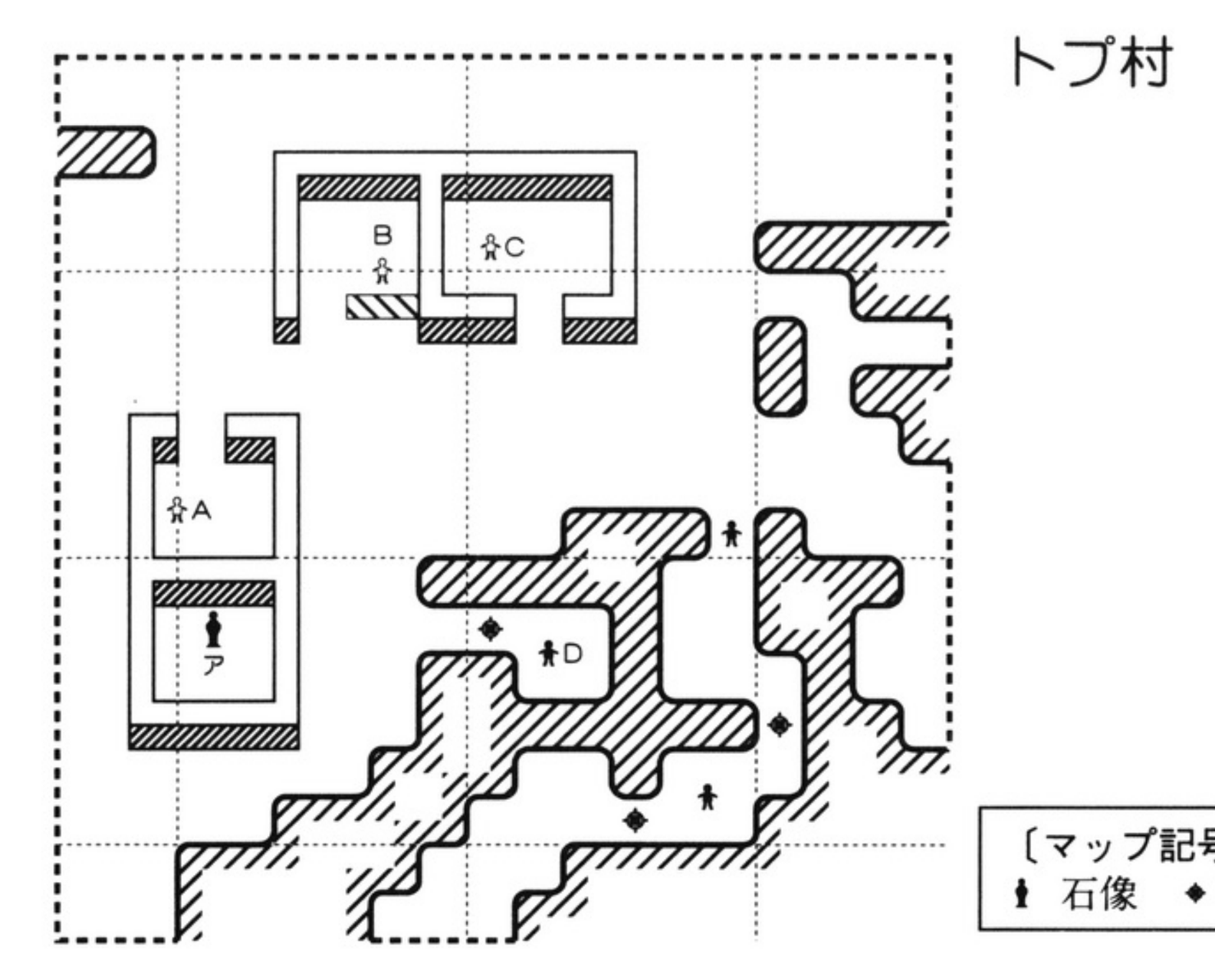
▶2回目の目的……「アメミット添加剤」を手に入れること

ナビアに行ってアッピアを連れてくると、エフタルのハルドワがアメミット添加剤をくれる。これで、エルム砲やエルム4連発銃といった強力な武器が使えるようになる。

なお、ここは火薬が安いので、不足したときには補給に戻るのもいいだろう。

→P89へ

	〔名前・名称〕	
A	アッピアの母・レオーベ	情報
B	火薬流通センター・チプラム	情報
C	村のエフタル・ハルドワ	アメミット添加剤をくれる
D	守備隊長デルブル	戦闘（レベル100）
ア	火の神ドムドム	地雷を爆破してくれる



クリフトン

☆ゴルド海（X46, Y164）☆

重要人物　M…怪僧シンタクマ
重要アイテム　足カセの鍵
ティヤマートの花

▶目的……「ティヤマートの花」を手に入れること

柱に縛られ、足カセをかけられている怪僧シンタクマを救い出すために、足カセの鍵を手に入れよう。

この町のボランティアは、地雷の撤去で危険きわまりないが、貢献度6になるとサトラブが悔い改めて、マジョーンに足カセの鍵をくれる。

シンタクマを解放してあげると、お礼に「ティヤマートの花」をくれる。

これで、石像にイドラを捧げられるし、マイジグレットに入ることができる。

→P90へ

●クリフトンのマップはP139参照

マイジグレット

☆ゲビル海（X64, Y47）☆

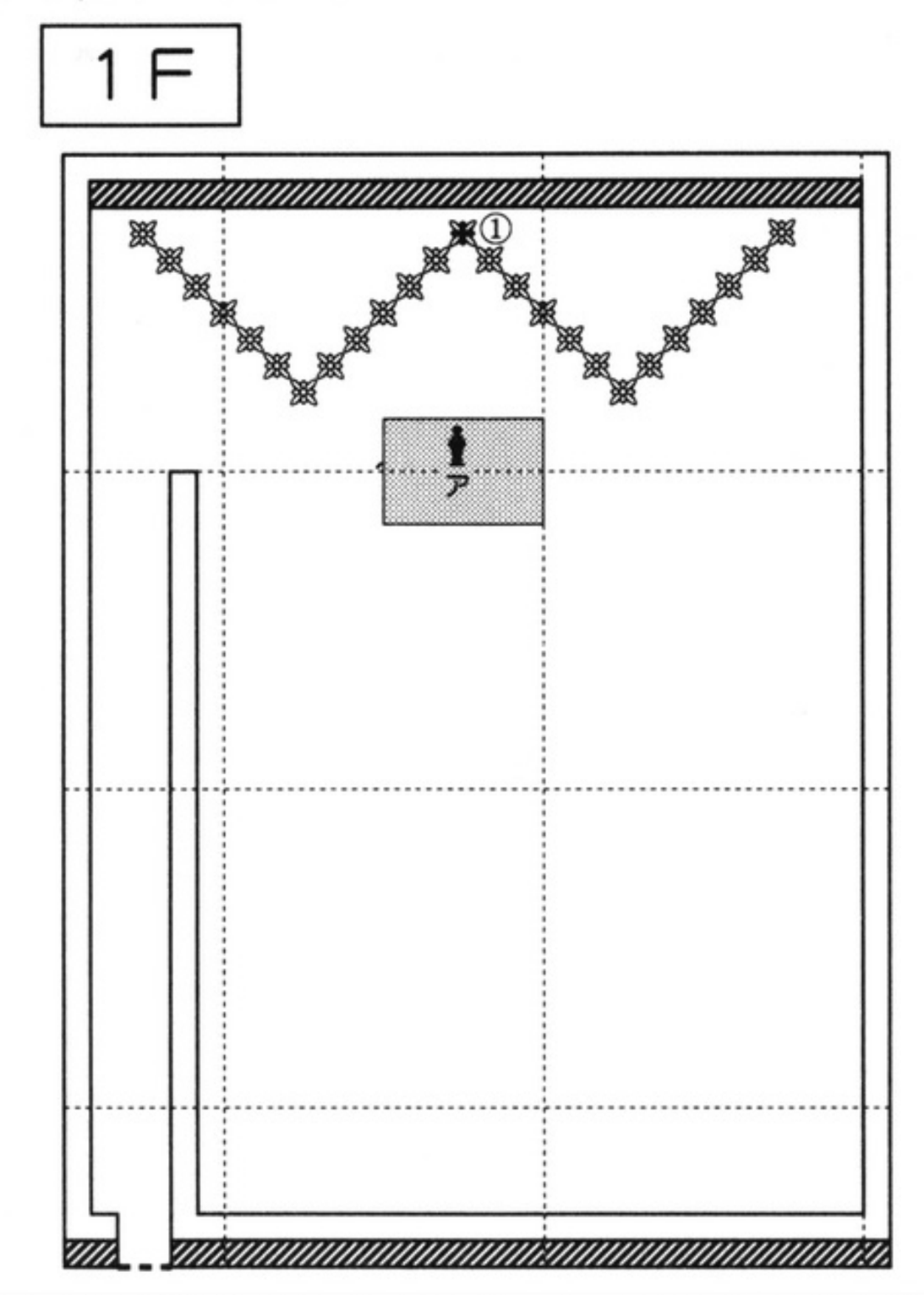
必要条件	「ティヤマートの花」を持っていること
重要人物	A…僧シンタクマ（２Ｆ）
重要石像	カ…ティヤマート守護神バラン（４Ｆ）
	キ…命の女神ドゥムズイ（４Ｆ）
	ク…水神ティヤマート（４Ｆ）
重要アイテム	イグドラシルの水

マイジグレットは、４階建て。ここに、僧シンタクマが１人で住んでいる。ビリンチ艇長がいうように、管理人だったりして……。

１Ｆ

マイジグレットに入ると、美しい花が水面に浮いている。ただの飾りじゃないよ。この花の中には、ワープ・ポイントがあって、２Ｆへの入口になっている。

１Ｆにある石像は、マイジグレットの４Ｆにある「イグドラシルの水」を手に入れてからでないと、イドラを受けつけない。



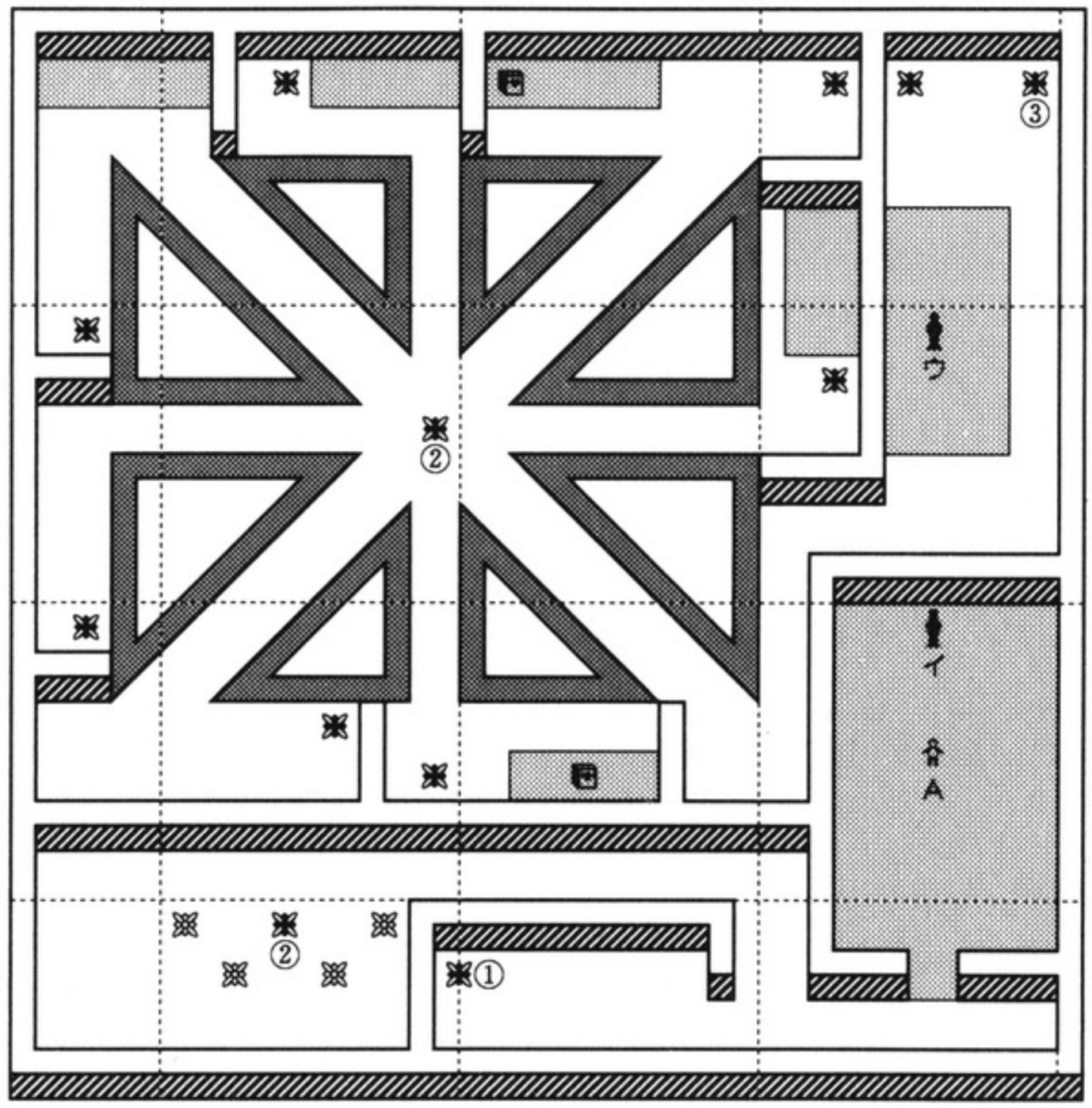
〔マップ記号説明〕
石像　アイテムポイント　① ワープポイント　僧シンタクマ

２Ｆ

「聖なる舞の儀式」を行う。中央の花の上で船が回転するので、８方向のうち自分の行きたい方向を向く寸前で リターン キーを押す。

なかなか思いどおりの場所へ行けないが、動態視力を養うつもりで努力すること。３Ｆへ行くには、右斜め下の方向へ行けばよい。ファイト!!

２Ｆ



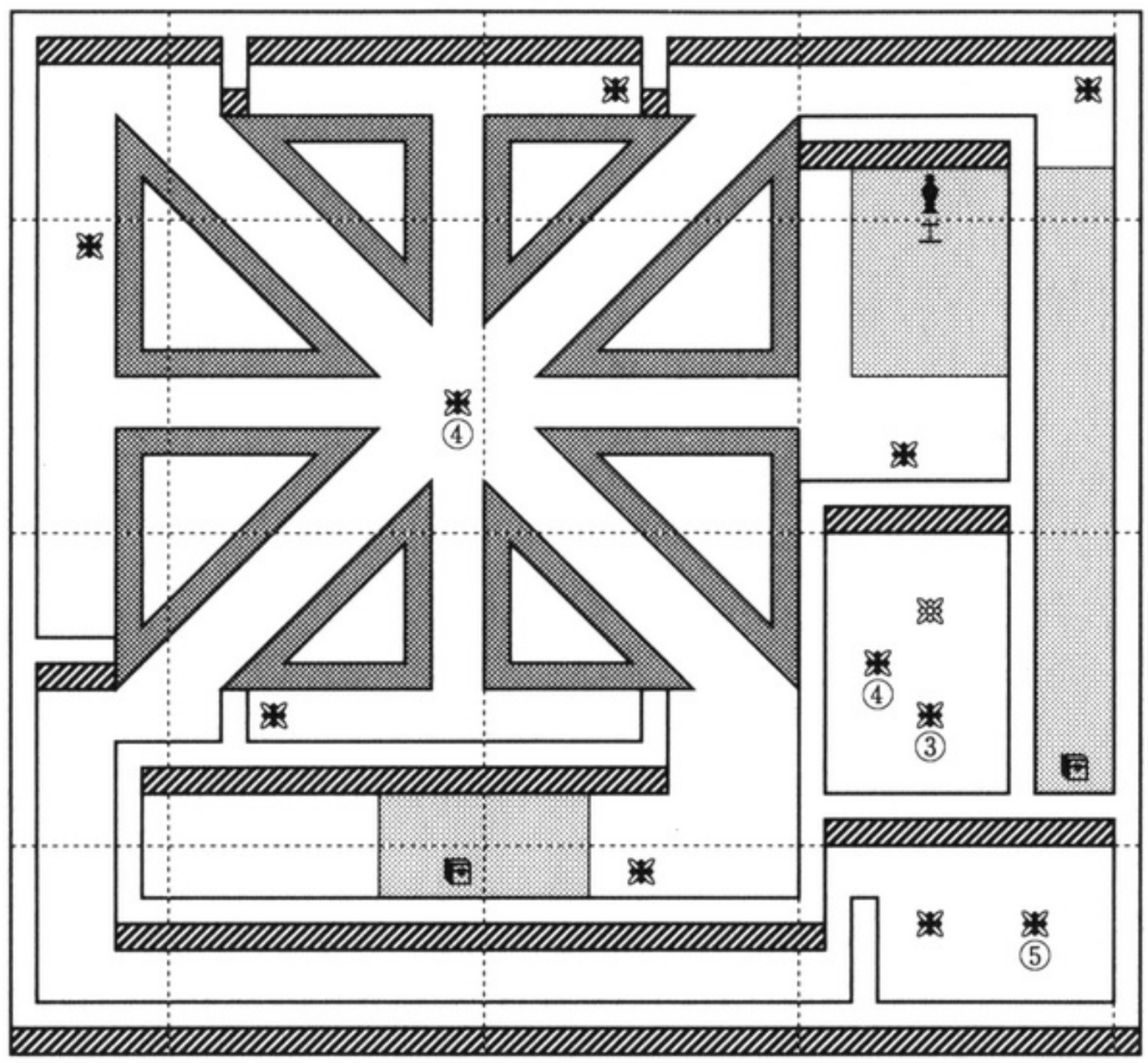
●マイジグレット全階の石像群

〔石　像〕			（イドラ…○は１回、◎は２回、×は効果なし）
ア	守護神スイ（１Ｆ）	○	「イグドラシルの水」を手に入れたあと、初めてイドラを捧げられる パーティー全員の基本DEF４UP
イ	ティヤマート守護神バラン（２Ｆ）	○	情報
ウ	ティヤマート守護神バラン（２Ｆ）	○	先へ進める
エ	ティヤマート守護神バラン（３Ｆ）	○	先へ進める
オ	命の女神ドゥムズイ（４Ｆ）	○	パーティー全員の基本HP４UP
カ	ティヤマート守護神バラン（４Ｆ）	○	「力の花」を取れるようになる
キ	命の女神ドゥムズイ（４Ｆ）	○	「命の花」を取れるようになる
ク	水神ティヤマート（４Ｆ）	○	「水の花」を取れるようになる パーティー・レベル１UP
ケ	ティヤマート守護神バラン（Ｂ１）	○	よい事があるかも……

3F

ここでも「聖なる舞の儀式」を行う。4Fへの入口には、左斜め下の方角から行ける。

3F



4F

「聖なる舞の儀式」で、真下へ行くと、隣りのエリアに行ける。

この最終エリアは、花だらけの場所で、真正面に、ひときわ目立つ大きな花がある。これが「イグドラシルの花」で、会話をすることもできる。

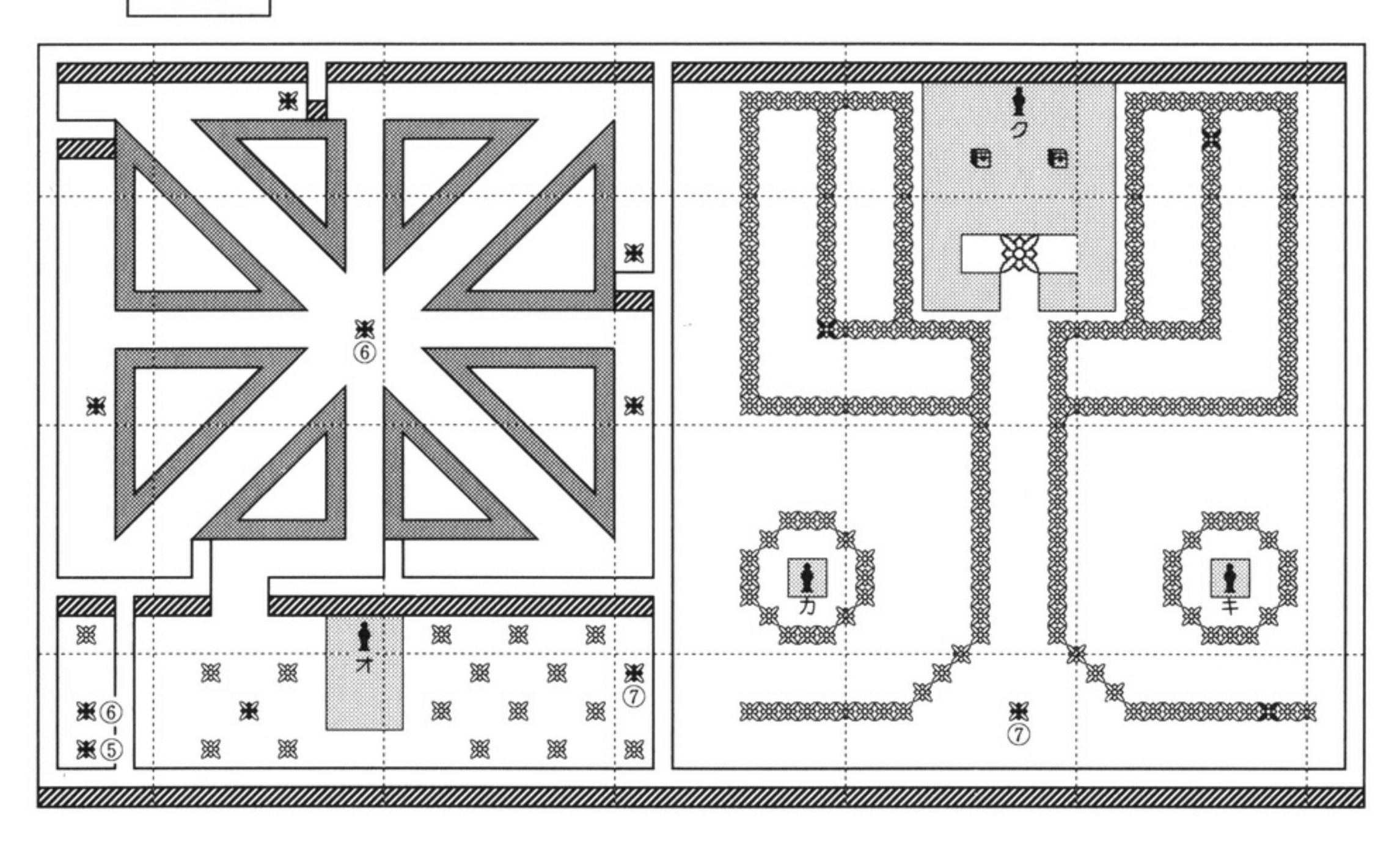
この花に、3本の花、「力の花」、「命の花」、「水の花」を捧げると、「イグドラシルの水」を渡してくれる。3本の花を摘むには、まず、このエリアの3体の石像それぞれに、イドラを捧げること。そうしないと、いくら探し回っても、花を摘むことができない。

「イグドラシルの水」は、大事なゲーム・アイテムなので、絶対に取ること。

ちなみに、「イグドラシルの水」を手に入れたあと、すぐに帰らないで、マイジグレットの1Fをうろうろしていると、よいことがある……かもしれない。

→P94へ

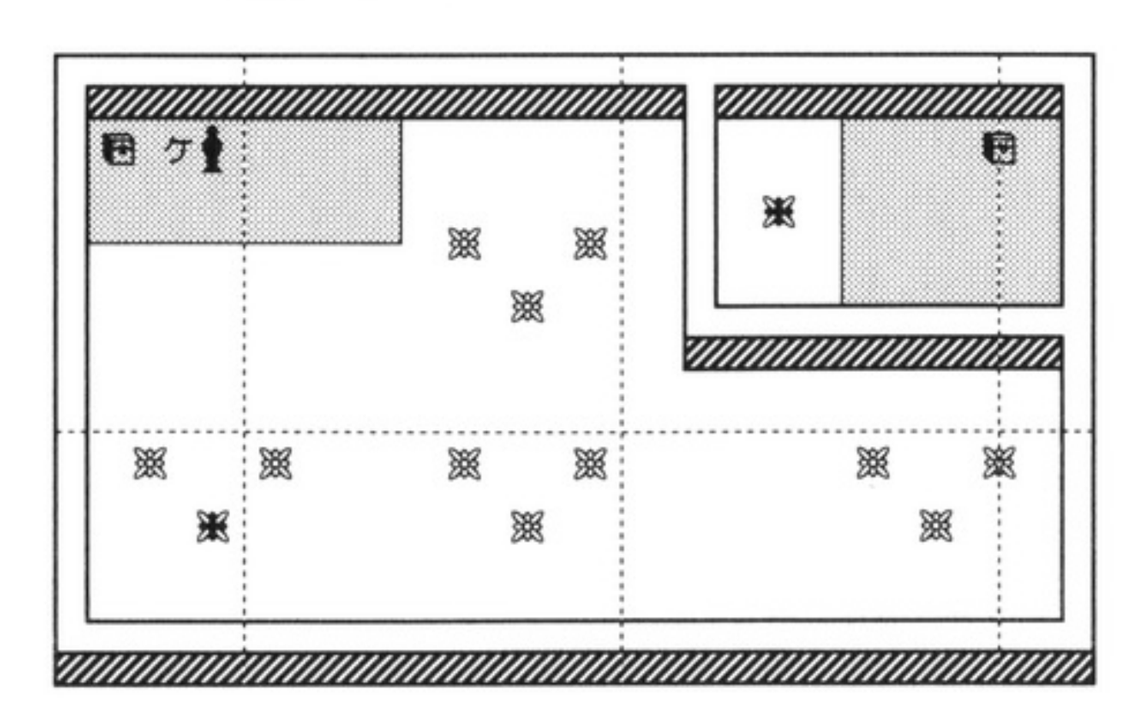
4F



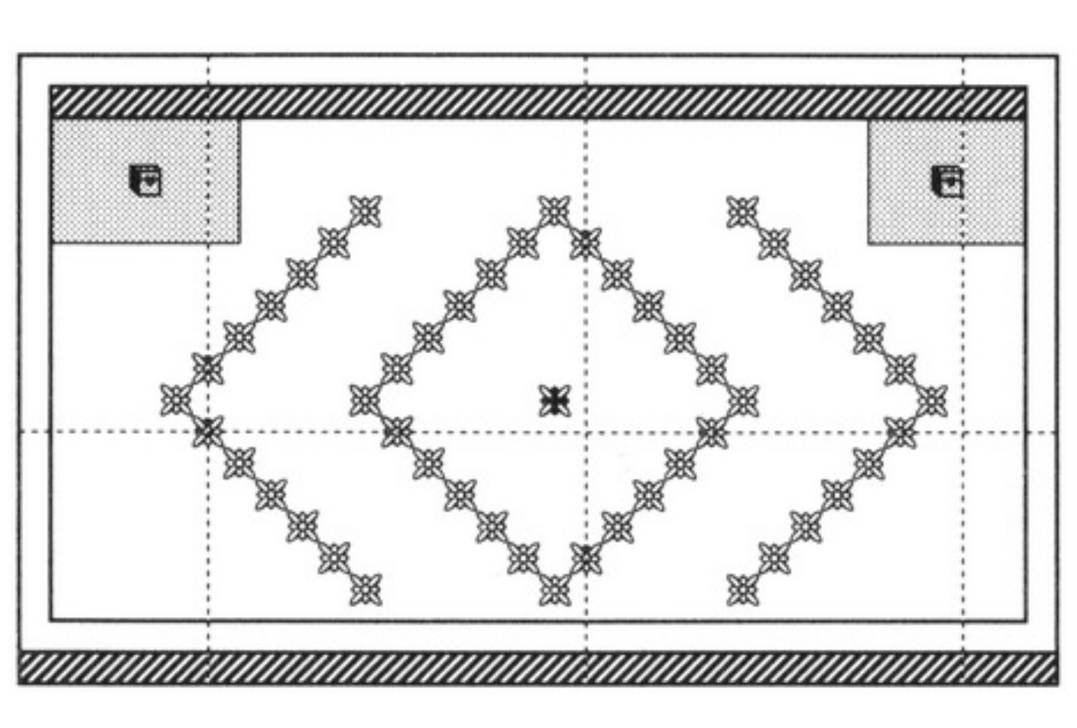
地下のスペシャルマップ

この地下には……、おっとやめておこう。それぞれ自分で確かめてもらうのがいいだろう。

B1



B2



勇者の門

☆ゴルド海（X128, Y178）☆

2回目に行ったデニス大神殿での情報にあったシュオールNo.1に行くには、「船を呼ぶヘジラ」を習得する必要がある。だが、そのヘジラを知っている寝たきりビリンチ、バタリッドに会うには、どうしてもここを通らねばならない。

勇者の門を開けるには、勇者の鍵の個数25個以上、重さ1450ジャール以上が必要。

勇者の鍵を載せたはかりが下がっていく時のスリルは、なかなかのものがある。無事開いたときは、心ゆくまでグラフィックを楽しんでいただきたい。

仲間との会話もジーンとくる。

帰りがけに、勇者の門の番人ザバスに話しかけてみよう。サフラボルの玉を1個もらえる。

→P94(下)へ

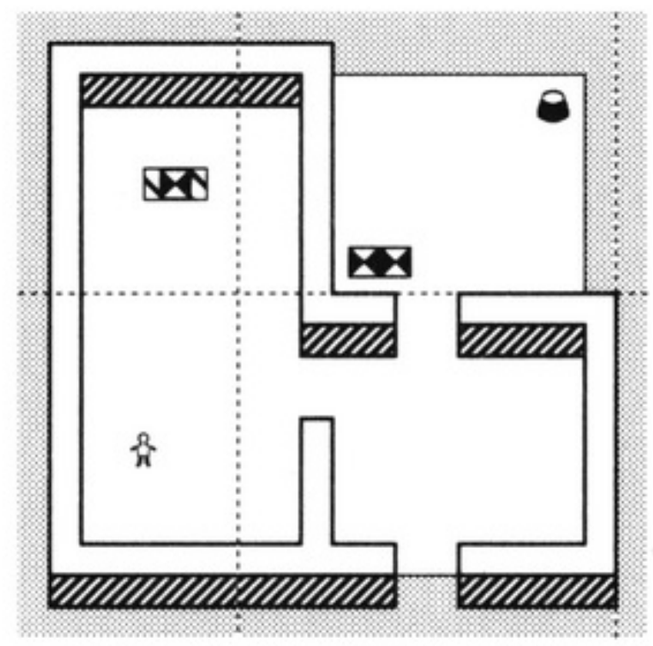
寝たきりビリンチの家

☆ゴルド海（X110, Y171）☆

この世界で、ただ1人「船を呼ぶヘジラ」を知っているビリンチ、バタリッドの家。しかし、寄る年波には勝てず、寝たきりになっている。話も通じない。

まず、10フード食べさせるように。そのあとは、まともな会話になる。

そして、「船を呼ぶヘジラ」を教わるために血を吐くような（？）修行が始まる。



①500フード
②ザムザム20個
③20万ティラ
④パンツの洗濯

〔マップ記号説明〕
バタリッド　本
洗濯物　カメ

①②③はバタリッドに渡すのだが、手持ちがなければ買ってくること。お金が足りなかったら、……なんとかするように。

④はパンツの山のところへ行ってから、水の入ったカメの所へ行く。ビリンチ艇長が意外とキレイ好きで、熱心に洗濯してくれて助かる。

この「船を呼ぶヘジラ」ができないと、ゲームのクリアはできないッ!!

→P95へ

シュオールNo. 1

☆ゲビル海（X65, Y213）☆

必要条件	ビリンチが、「船を呼ぶヘジラ」をマスターしていること イドラを25体以上持っていること ウルギブラ、ウルヘルカを持っていること レベル200以上
重要石像	ア…女神キスメト　コ…老魔人　チ…中魔人　二…青魔人 ツ…メヒテの影　ウ…魔人の門番ピシャーチ
重要アイテム	デニス神像

▶目的……海神デニス神像を探し出すこと

このシュオールNo. 1には、「神々の墓場」がある。

「神々の墓場」に入る前に、ワープの説明。

A→B→C→Dと進んだあと、Bに戻り、B→C→Dと同じ場所を２回ワープしていると、３回目に次の地点Eに行ける。次のワープ・エリアも、E→F→Gを２回ワープして、３回目にやっとHに出現する。

まず、H「神々の墓場」の入口で、手荒いもてなしを受ける。石像アの捨てられし女神キスメトの怒り（やつあたり）で、マジョーン達５人全員のＨＰが１に下げられてしまう。しかし、この神様にどいてもらえないと、「神々の墓場」の奥に進めないので、仕方がない。ここにはイドラを捧げると戦闘になる石像もあるので、早めに治療しておくように。

小島の上で、ウルヘルカを使い、さらに奥に進む。Lが、目指す「神々の墓場」だ。

石像には、イドラを２度捧げる習慣をつけておくとよい。

テレビのような変な石像（？）があるが、これとあまり、かかわり合いにならないほうがよい。手持ちのイドラが少ない方は、このシュオールNo. 1に来る前に、シュオールNo. 3に寄って、イドラを補充しておこう。

石像は、全部で24体あるが、イドラを捧げる必要のない神様もいる。最低限、イドラを必要とする石像は、次の６体だ。

コ…老魔人	☆…デニス神像
チ…中魔人	二…青魔人
ツ…メヒテの影（レベル200）	ウ…魔人の門番ピシャーチ

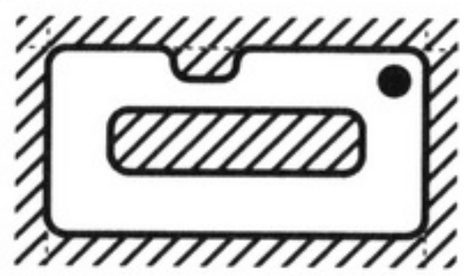
メヒテの影と戦って勝つと、デニス神像を掘り出せる。デニス神像に、イドラを捧げると、小型化して持ち運びできるようになる。

老魔人、中魔人、青魔人の３体に、イドラを捧げていると、Ｉにいる魔人の門番ピシャーチが消えてワープ・ゾーンに行くことができ、脱出できる。→P79へ

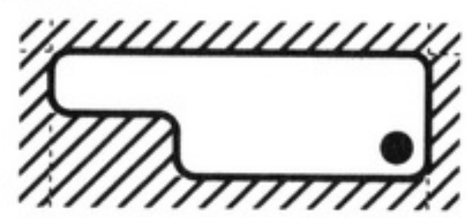
A

B

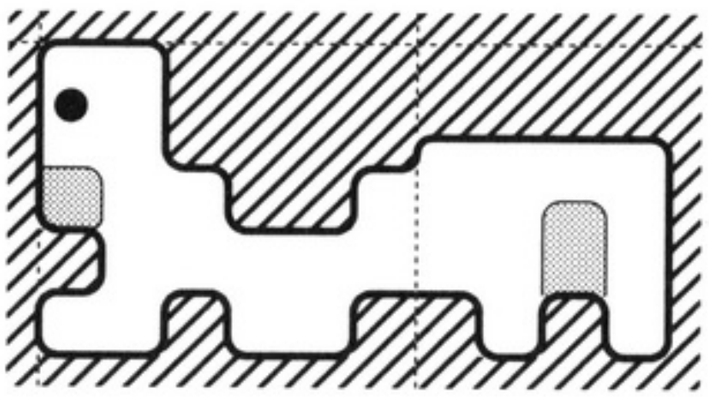
C



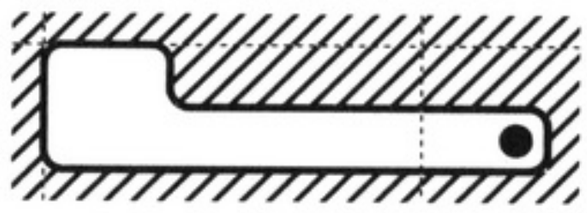
D



E

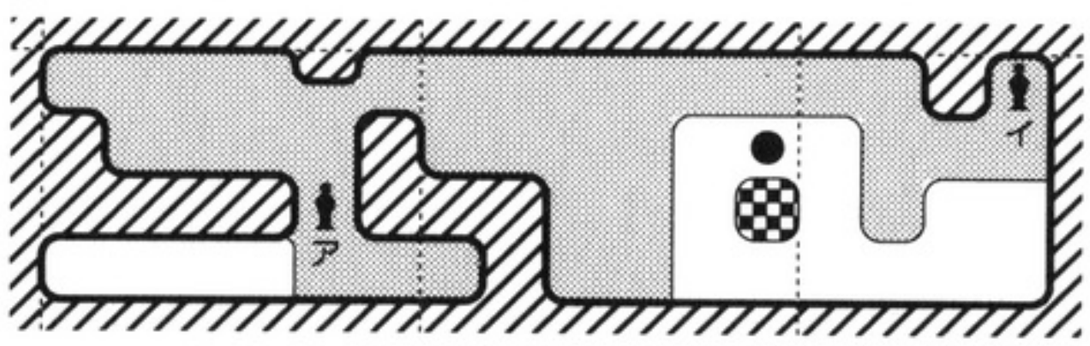


F

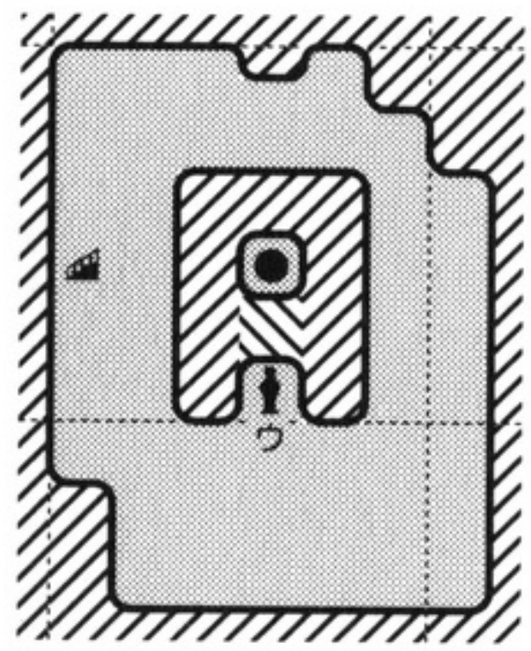


G

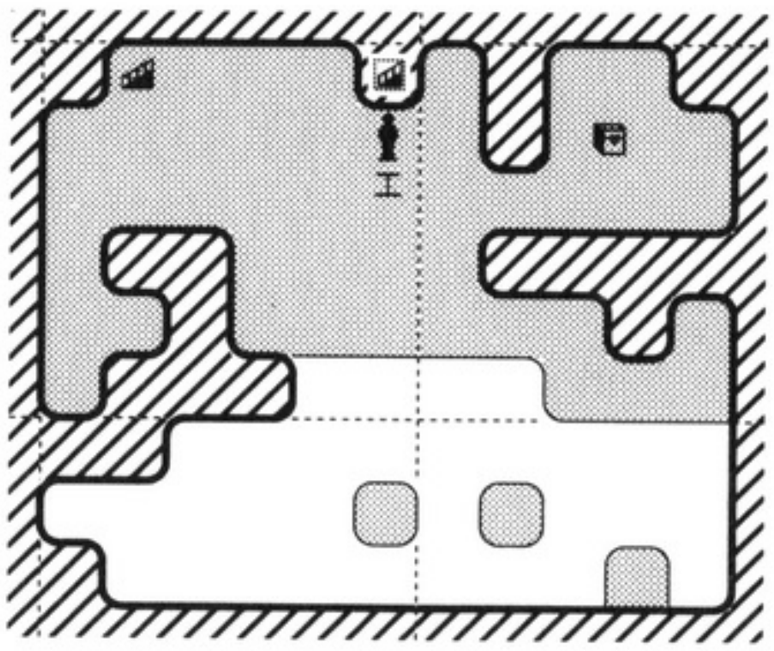
H



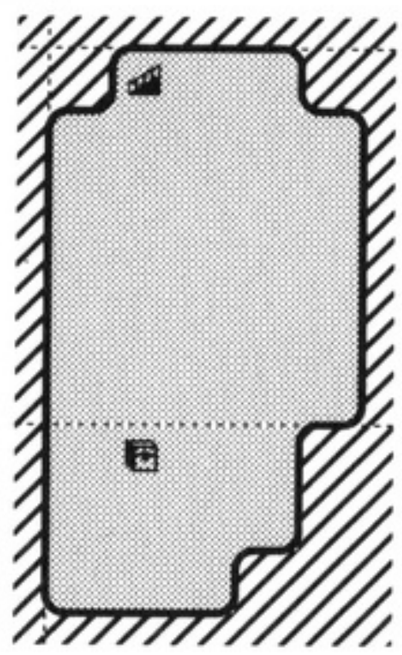
I



J

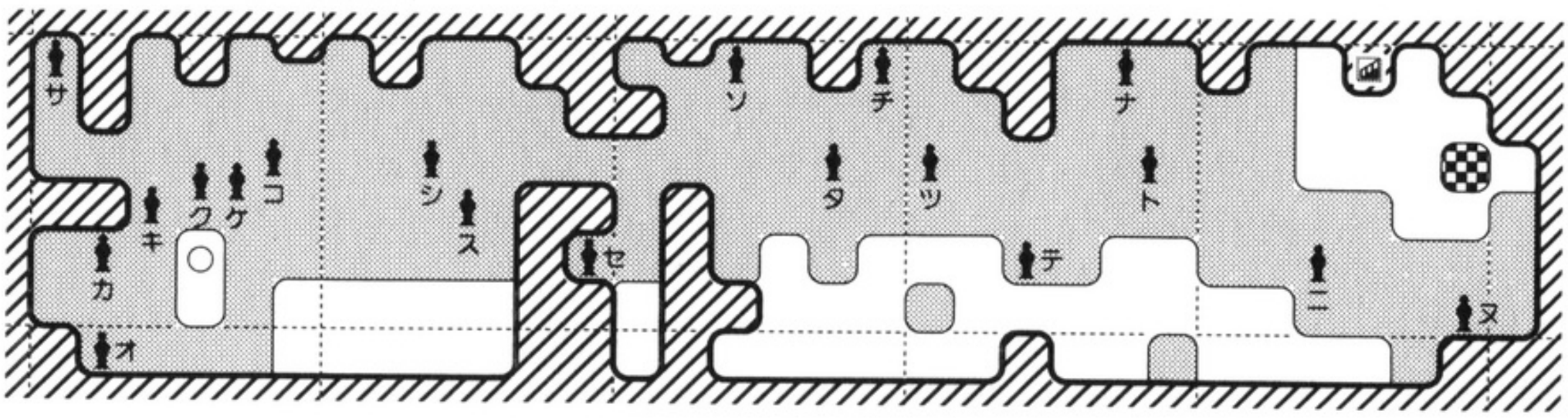


K



〔マップ記号説明〕
- 石像
- 階段
- 隠し階段
- ウルヘルカ
- 出現する通路
- ワープポイント

L 神々の墓場



〔石　像〕			（イドラ…○は１回、◎は２回、×は効果なし）
ア	☆捨てられし女神キスメト	×	パーティー全員のHP１に下がる！
イ	時の神サーアト	×	効果なし
ウ	☆魔人の門番ピシャーチ	○	３魔人にイドラを捧げていると、消えてワープ・ゾーンに行ける
エ	夢の神モルペウス	◎	２回目のイドラ→パーティー・レベル１UP
オ	名前を忘れた石像(月の神ポイベ)	◎	パーティー全員の基本パラ２UP
カ	死の神モト	○	戦闘→勝つと「サフラボルの玉」
キ	招き猫	×	情報……デニス神は土に埋まっている
ク	大洞窟神クルクラ	×	情報……別に聞かなくてもよい
ケ	寝たままの神	×	効果なし
コ	☆老魔人	○	重要……出口
サ	幸せの女神メリッサ	×	２択 ①〝幸せ〟入力　→花が咲く ②〝１千万ティラ〟入力→すぐなくす
シ	燃えさかる女神マーゴ	○	戦闘→勝つとペジェリ４個
ス	極小神ペーシュ	○	２択 ①ペジェリ１個貸す→ペジェリ×３ ②イドラ１体貸す　→イドラ×５
セ	魔神88	×	戦闘→勝つとエフカを呼び、１回だけセーブ・ロードができる
ソ	ヘジラ神チャルク	○	ビリンチの基本パラ５ずつUP
タ	への神ブォーッ	◎	隠し階段出現
チ	☆中魔人	○	重要……出口
ツ	☆メヒテの影	○	戦闘→勝つとデニス神像を掘り出せる
テ	正義神シャマシュ	○	パーティー・レベル１UP
ト	知恵の女神サガ	○	３択 ①知恵　→全員のIQ５UP ②情報　→それほどでもない ③アイテム→ペジェリ×２
ナ	若き神カビリオス	○	戦闘 勝つ→スタミナ・基本スタミナ10UP 負け→パーティー・レベル１ダウン
ニ	☆青魔人	○	重要……出口
ヌ	食の神ケレス	○	2000フードくれる
ー	☆海神デニス	○	イドラで話し、小型化

☆印は重要石像

シュオール・エセ

☆東ドルゲスト海（X72, Y233）☆

必要条件	「カヤの導き」を持っていること ファラジの杖を持っているか、ビリンチが、「脱出ヘジラ」をマスターしていること

寝たきりビリンチの家に行ったあと、じつはある場所で「カヤの導き」というアイテムを手に入れなければ、ここに来ても意味はない。

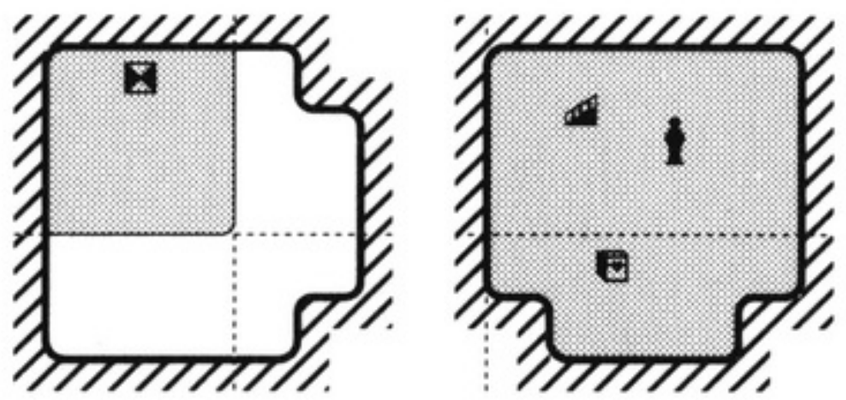
だが、このアイテムは入手がけっこう難しい……というよりも運に左右されるものなのだ。

本当は、このシュオール・エセとNo.2、No.3は立ち寄らなくてもゲームクリア可能なので、お急ぎの方、短気な方、運の悪い方は無視してもかまわない。

「カヤの導き」を持っている人は、話のタネにどーぞ。

と、いうわけで、この場所の説明を……。

「カヤの導き」さえあれば、青い石を消せる。階段を降りて、石像にイドラを捧げ、ガニムの箱の中身を取ることができる。



〔マップ記号説明〕
⊠ 青い石

シュオール・エセ　〔石　像〕			（イドラ…○は1回、◎は2回、×は効果なし）
ア	カヤ守護神ネケブ	○	ガニムの箱を開けることができる

シュオール・No.2　〔石　像〕			（イドラ…○は1回、◎は2回、×は効果なし）
ア	諸神……	○	2択…ガニムの箱の中身かペジェリ3個
イ	地中神ナーラーカ	○	埋めてあるペジェリ3個を取れるようになる

シュオール・No.3　〔石　像〕			（イドラ…○は1回、◎は2回、×は効果なし）
ア	諸神ヘッブ	○	パーティー・レベル1UP

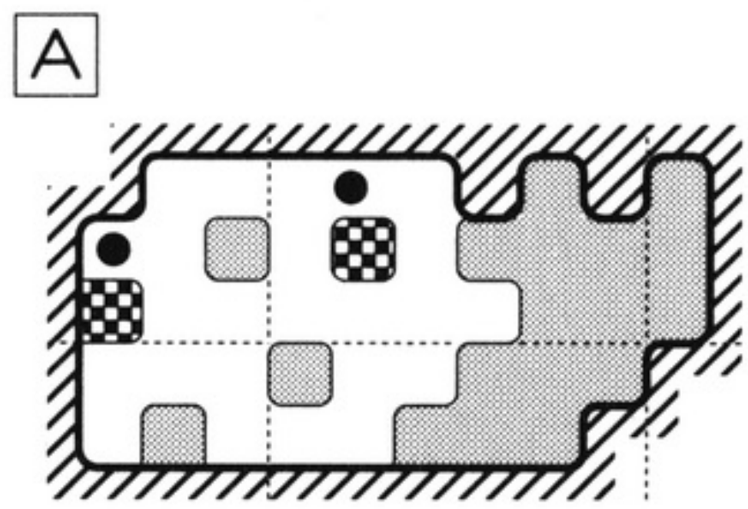
シュオールNo. 2

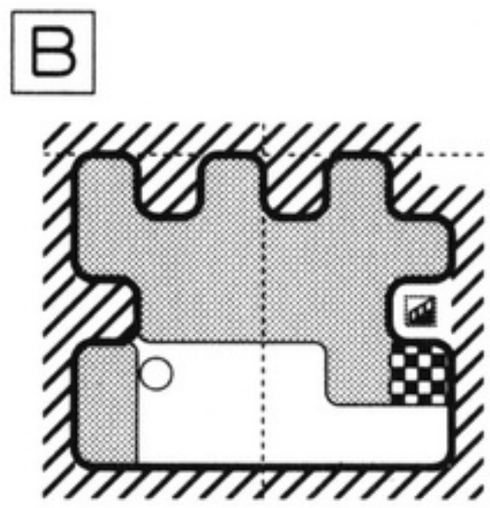
☆東ドルゲスト海（X113, Y161）☆

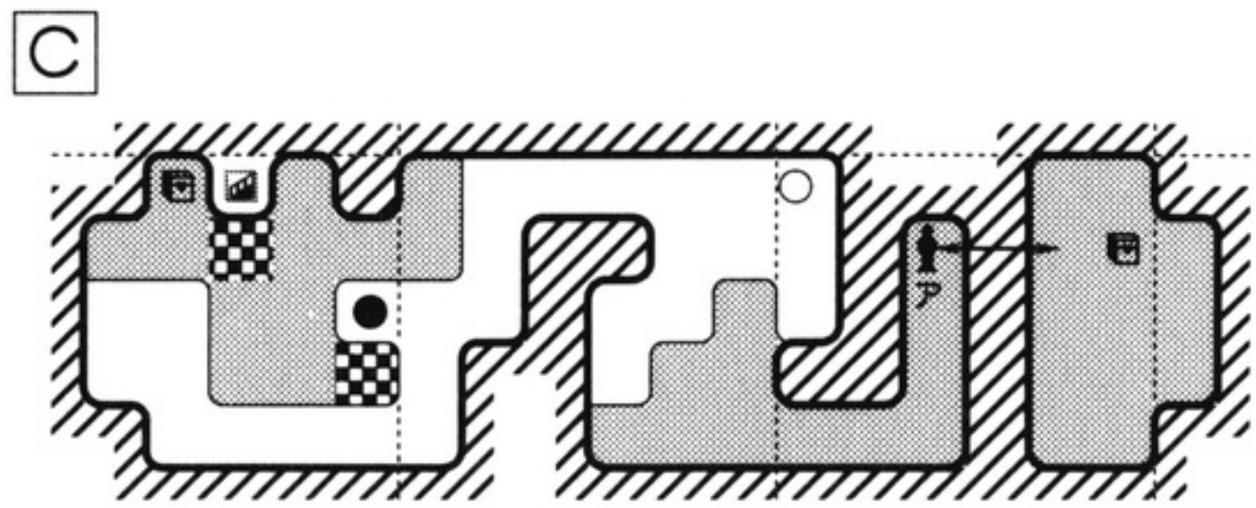
必要条件	ビリンチが、「船を呼ぶヘジラ」をマスターしていること ファラジの杖を持っているか、ビリンチが、「脱出ヘジラ」をマスターしていること ウルヘルカを持っていること

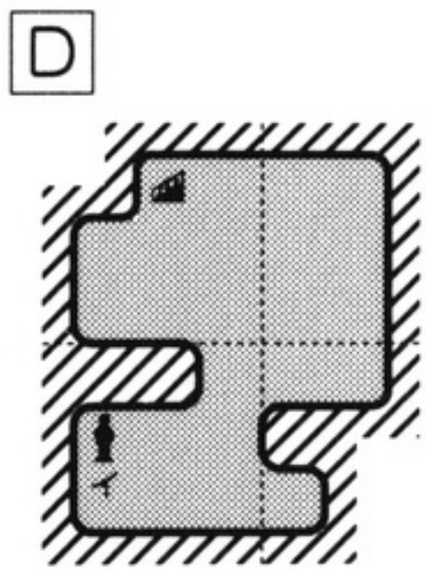
小島の上だけでなく、あちこちでウルヘルカをユース・アイテムしてみよう。

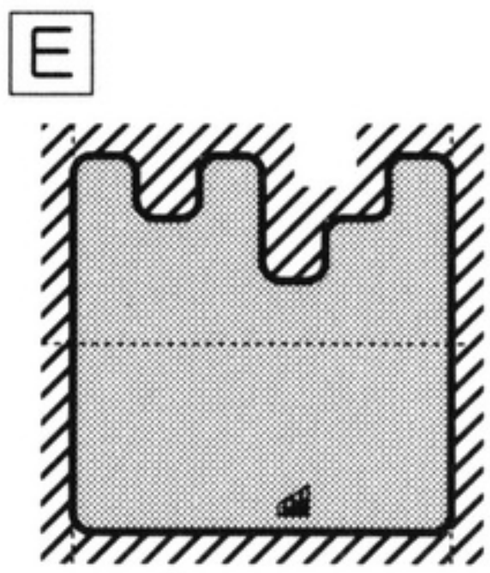
3つコースがあり、①A→B→Dと、②A→C→Dと、③A→C→F。FからAに戻れるので、③のコースは最後に行くとよい。

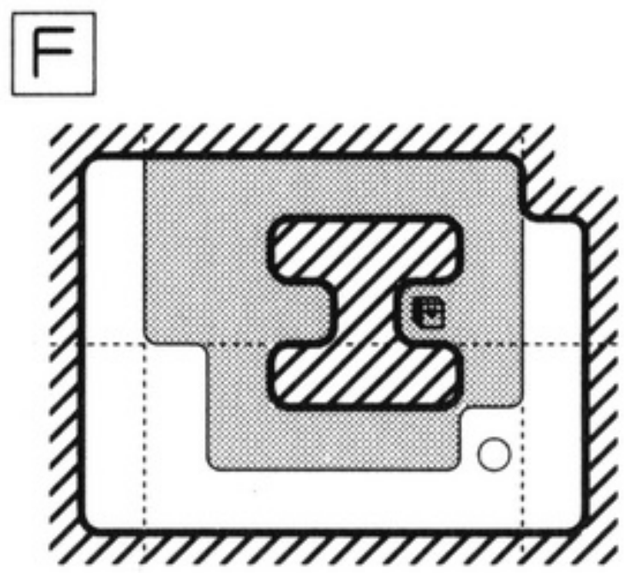












〔マップ記号説明〕
石像　ウルヘルカポイント　↔ 通り抜けられる壁　階段　隠し階段
○● ワープポイント

シュオールNo. 3

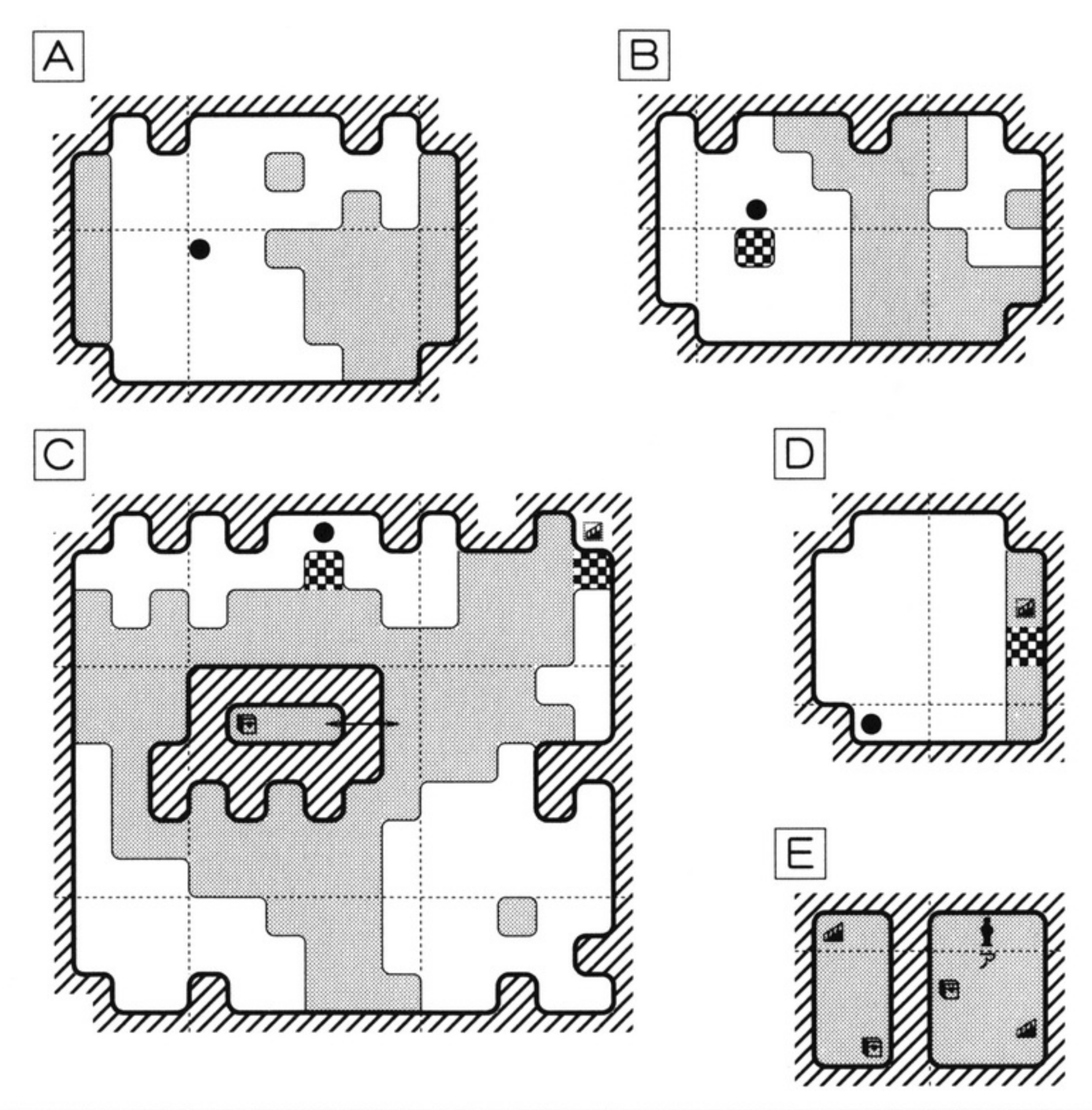
☆東ドルゲスト海（X224, Y136）☆

必要条件	ビリンチが、「船を呼ぶヘジラ」をマスターしていること ファラジの杖を持っているか、ビリンチが、「脱出ヘジラ」をマスターしていること ウルヘルカを持っていること

イドラが10体以上手に入るので、シュオールNo. 1に行く前に、ぜひこのシュオールNo. 3に行っておきたい。

ここでも、小島の上だけでなく、あちこちでウルヘルカを使う。

2つコースがあり、①A→B→C→Dと ②A→B→C→Eで。DからAに戻れる。



〔マップ記号説明〕
石像　ウルヘルカポイント　↔ 通り抜けられる壁　階段　隠し階段
○● ワープポイント

ゴルド連合司令部前

☆ゴルド海（X127, Y99）☆

必要条件　勇者の門を開けていること
パーティー・レベル210以上

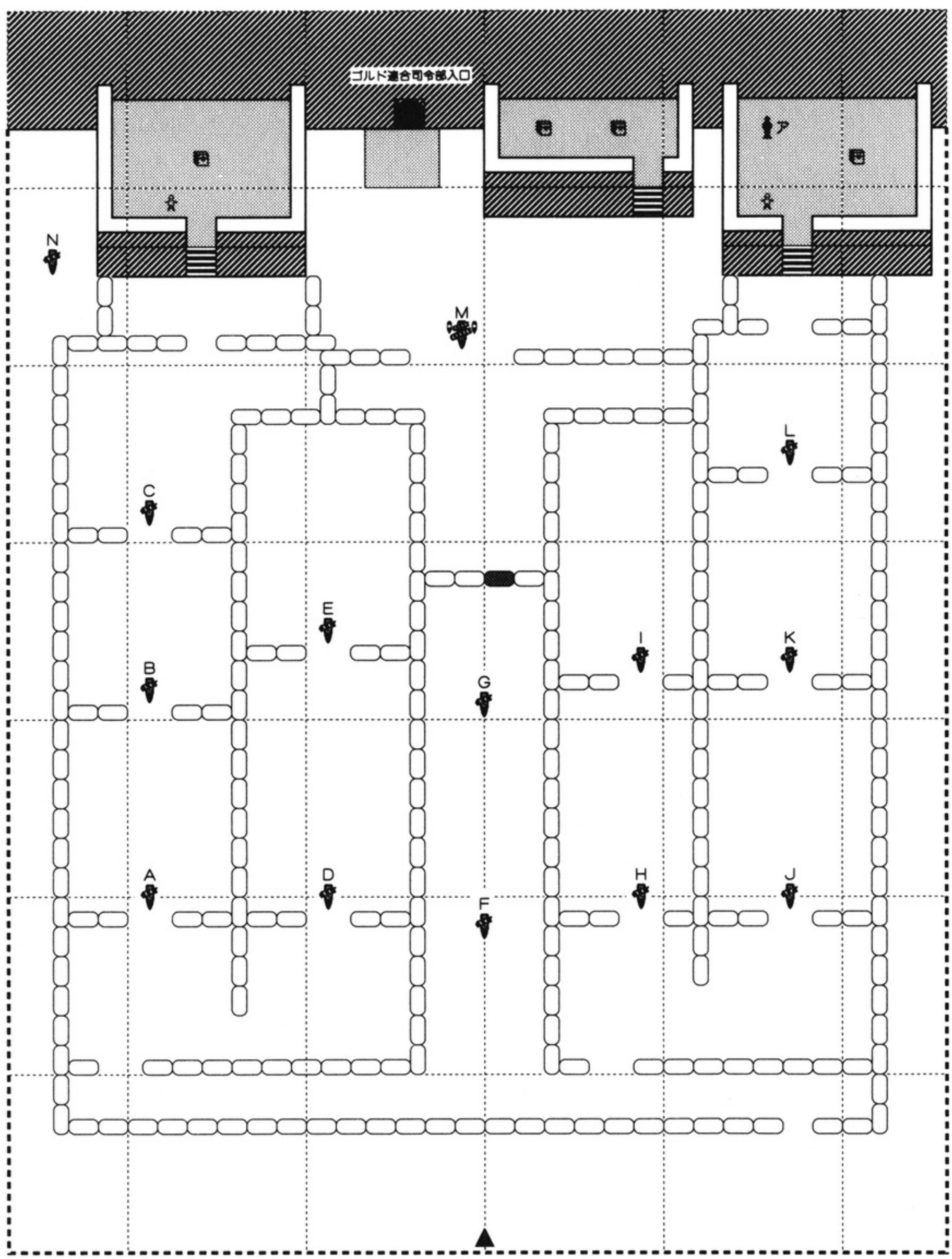
▶目的……海戦に勝ち、連合司令部内に入ること

いよいよ、ゴルド連合との最終総当たり決戦。
12の海から、それぞれの代表艦隊が来て、海戦になる。敵レベルは、180～220なので、腕を磨いておくように。
石像には、イドラを2回捧げてみよう。
あと、この司令部前の海のどこかに大金が落ちているが、ガワースがいないと取れない。

→P103へ

〔石　像〕			（イドラ…○は1回、◎は2回、×は効果なし）
ア	メヒテ守護神ゼンドゥ	◎	①パーティー・レベル1ダウン ②パーティー・レベル2UP

〔敵艦隊〕		敵レベル	
A	マラメイヤ方面艦隊	180	A～Lまで倒さないと、12海のブイが消えず、Mのゴルド連合艦隊と戦えない！
B	ファルガナ方面艦隊	190	
C	マロス方面艦隊	170	
D	ホーク方面艦隊	200	
E	アルフール方面艦隊	210	
F	ネルブ方面艦隊	190	
G	西ドルゲスト方面艦隊	200	
H	ゲビル方面艦隊	220	
I	シドン方面艦隊	200	
J	東ドルゲスト方面艦隊	180	
K	ゴルド方面艦隊	210	
L	サリフラ方面艦隊	190	
M	ゴルド帝国連合艦隊	230	勝つと本部に入れる
N	ゴルド哨戒艇	150	別に倒さなくてもよい。おまけ


ゴルド連合司令部入口
ア
N
M
L
C
E
I
K
B
G
A
D
H
J
F

ゴルド連合司令部内

☆ゴルド海（X127, Y99）☆

重要人物　G…情報局長メイダーネ
T…内務局長ヒラルダ
P…侵略局長ラーギン
S…参謀幕僚長ザマラージ

重要アイテム　メヒテの鍵

▶目的……「メヒテの鍵」を手に入れること

司令部の奥深くに、「メヒテの鍵」がある。これがないとテニオン大灯台の途中までしか、行くことができず、聖オンパロスの神海域にも入れない。

石像ア、イ、ウにそれぞれイドラを捧げないと、ビューンという乗り物にも乗れず、司令部内で立ち往生することになる。ビューンを操作するコツは、あまりスピードを上げずに、チマチマと進むこと。情けない話だが、入口が狭いので、勢いよく行くと、目標を通り過ぎてしまう。

「メヒテの鍵」を手に入れるためには、情報局、内務局、侵略局それぞれのスイッチを押さなければならない。そのためには、それぞれの局長の許可を得る必要がある。

ビューンは、一方通行なので、面倒だが、何度も行ったり来たりすることになる。

まず入口6で降り、情報局長メイダーネに許可をもらう。戦闘を覚悟していたが、あっさり許可してくれるので、拍子抜けがする。

次は、入口13で内務局長ヒラルダに会い、許可を求める。予想どおり戦闘になる。

そして入口25で、侵略局長ラーギンとも戦闘。

そのあと、入口5を入って情報局SPと戦い、勝利すると情報局のスイッチを押すことが

〔敵兵〕		敵レベル	
F	情報局SP	210	戦闘→勝つと情報局のスイッチが押せる
G	情報局長メイダーネ		情報局のスイッチを押す許可をもらえる
I	内務局SP	210	戦闘→勝つと内務局のスイッチが押せる
J	内務局SP	210	
T	内務局長ヒラルダ	210	戦闘→勝つと内務局SPが戦ってくれる
L	警護隊長ザバス大佐		ガニムの箱の中身を取らせてくれる
N	侵略局SP	210	戦闘→勝つと侵略局のスイッチが押せる
P	侵略局長ラーギン	220	戦闘→勝つと侵略局SPが戦ってくれる
Q	ゴルド参謀SP	210	戦闘→勝つと奥に進める
R	ゴルド参謀将校	220	戦闘→勝つと奥に進める
S	参謀幕僚長ザマラージ	240	「メヒテの鍵」を取ったあと、戦闘になる

できる。同様に入口12、で内務局SP、入口21で、侵略局SPとそれぞれ戦う。情報局、内務局、侵略局の３局のスイッチを押したら入口27へ進む。

ゴルド参謀SP、ゴルド参謀将校と倒し、白髪の老人と対面。この人が、参謀幕僚長ザマラージだ。

戦わずして、メヒテの鍵を渡してくれた。が、帰ろうとすると呼び止められ、戦闘になってしまった。ここで勝ち残れば、メヒテの鍵が手に入る。

あまり、お年寄りと争いたくないので、逃げようとしたが、逃げられない！

かなりレベルが高いとはいえ、老人１人を若者５人で倒したのは、あまり後味がよくなかった。

気分転換に、ビューンで爆走する。いままで息を止めるようにしながら、そろそろと進んでいたので、けっこう気分がいい。

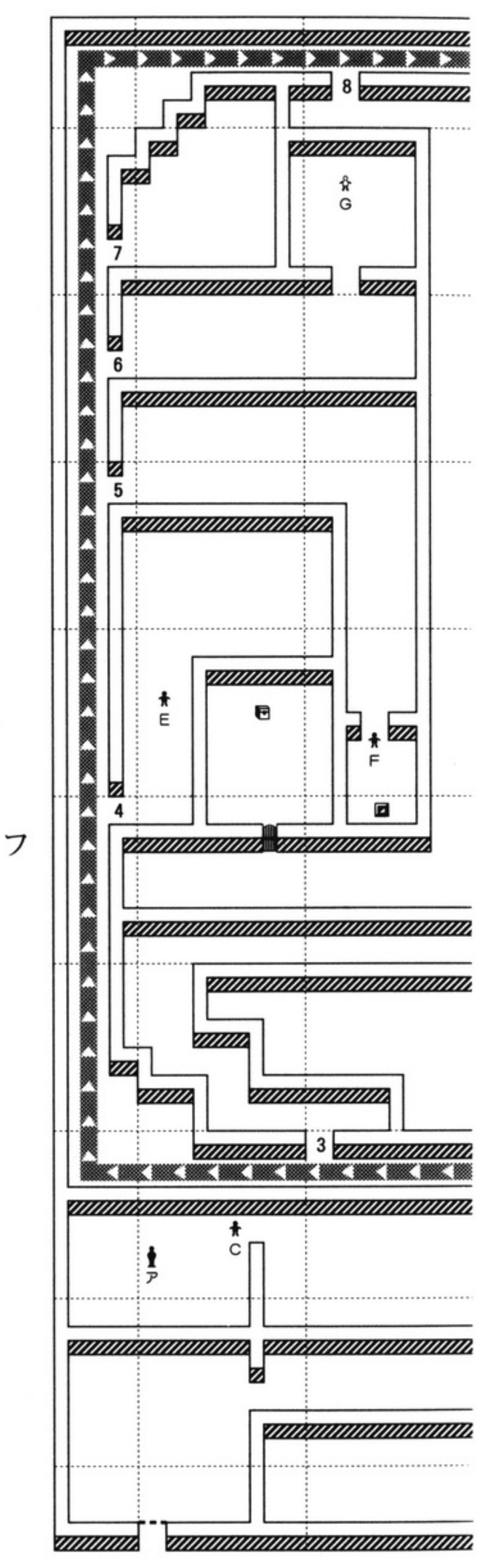
入口８から入ったところにある「メヒテの門」は、メヒテの鍵を手に入れてからでないと開かない。

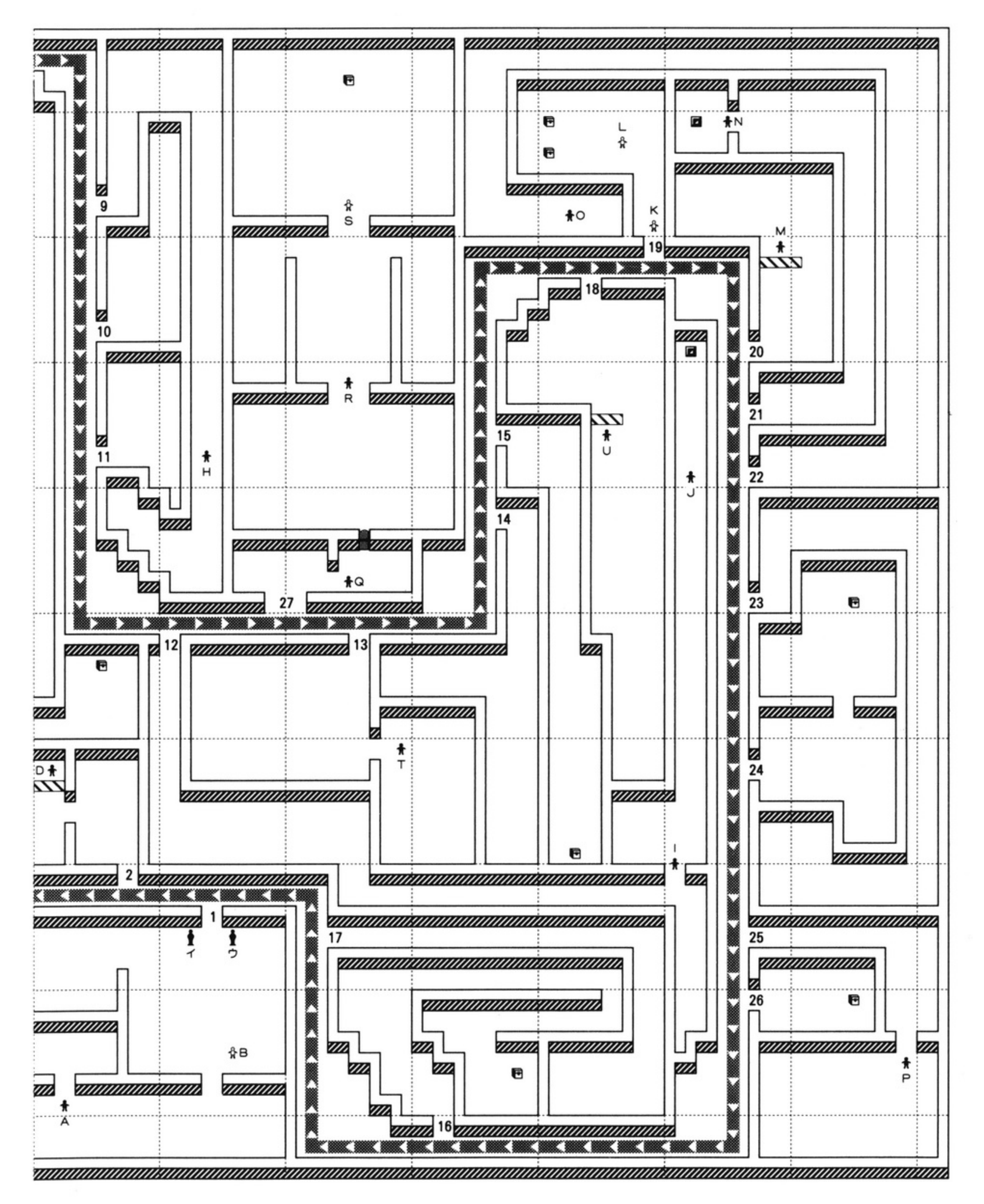
そうそう、入口19の人、ザバス大佐にも会っておいたほうがよい。

→P106

〔石　像〕			（イドラ…○は１回）
ア	移動神ビューン	○	ビューンのスイッチ・オン
イ	改札神チケター	○	ビューンの乗車許可
ウ	改札神ビレター	○	情報（ビューン操作法）

〔マップ記号説明〕
石像　スイッチ　１～27 各セクション入口




9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
1
2
L
N
O
K
M
S
R
H
Q
U
J
T
D
I
イ
ウ
B
A
P

テニオン大灯台

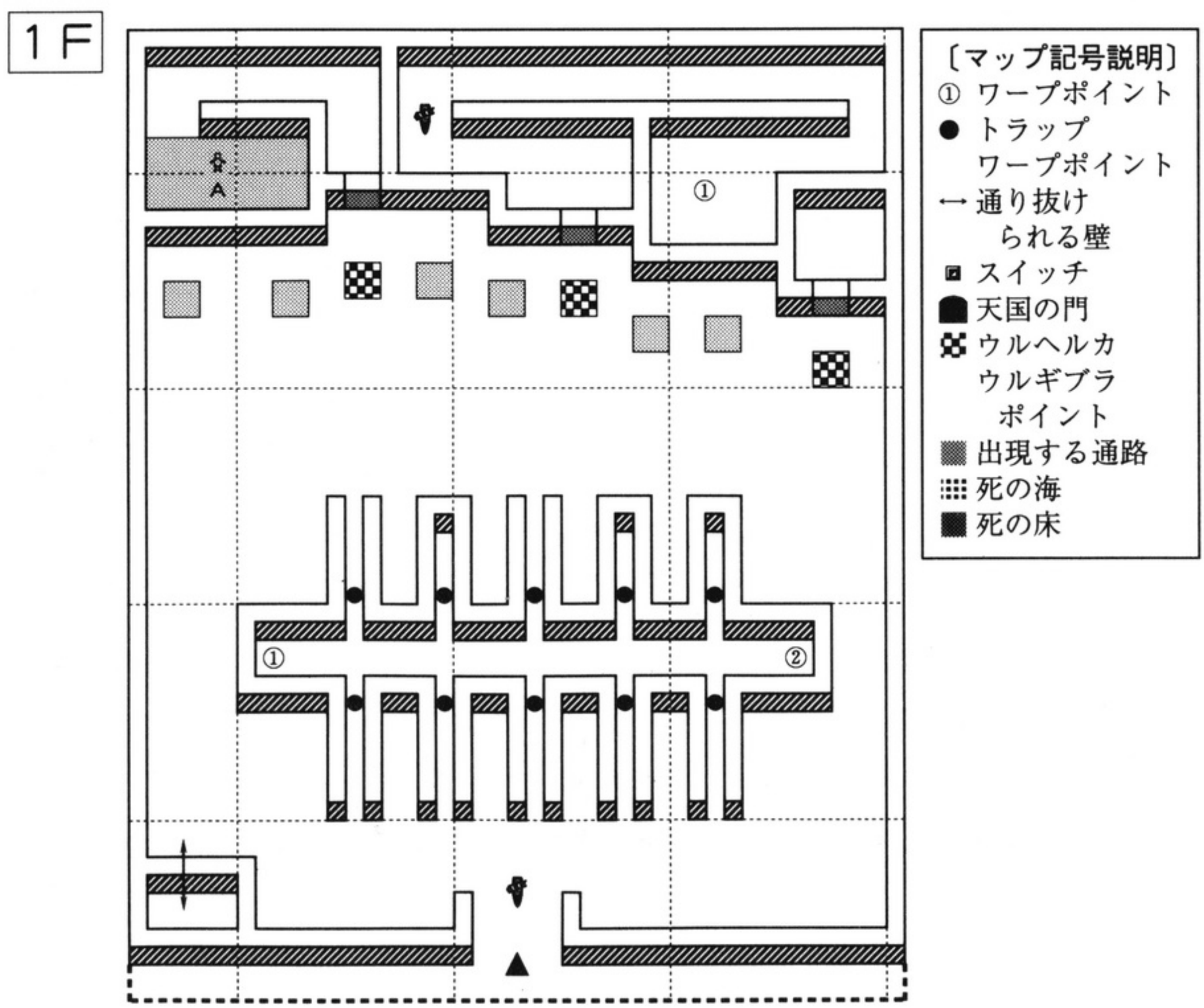
☆アルフール海（X217，Y123）☆

必要条件　「メヒテの鍵」を持っていること
ウルギブラ、ウルヘルカを持っていること
ビリンチが「船を呼ぶヘジラ」をマスターしていること
パーティー・レベル260以上であること
ザムザム、ビーゾーを各100個ほど持っていること
（ザムザム弾、ビーゾー弾も多めに持っていたほうがいい）
火薬3000ガジャール以上持っていること

重要人物　A…軍事顧問ロンゲル（１Ｆ）
B…首領テニオン（２Ｆ）

重要アイテム　イコルの血

▶目的……テニオンを倒し、「イコルの血」を手に入れること



ここは、このゲーム最大の激戦地！　ワープ、トラップ、強敵がこれでもかっていうくらい出てくるぞ。

まずは入ってすぐに、テニオン主力艦隊のお出迎えを受ける。しかしこれはレベル68のザコ中のザコ!!

しかし、上の階には強敵とトラップがせいぞろいしているので、水先案内人が必要になる。このありがたい人が軍事顧問のロンゲルだ。

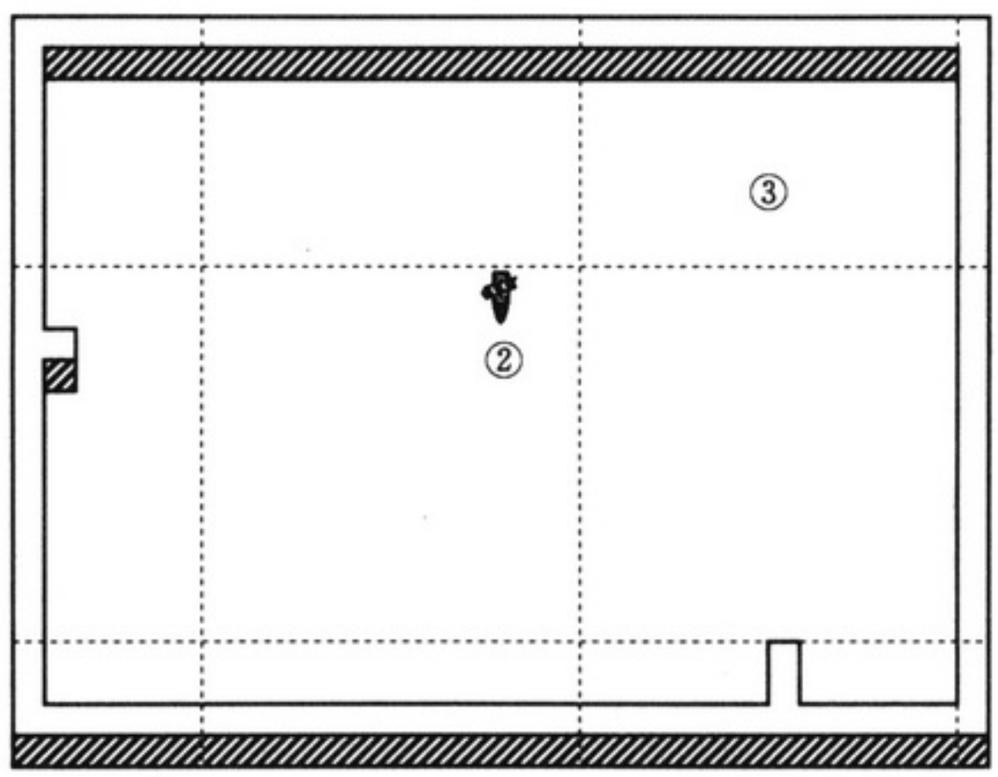
小島の上でウルギブラを使うと、壁に扉が出現してくる。そこで彼に会えるのだ。チップを渡せば、ペラペラ情報をしゃべってくれるので、こまめに渡すこと。

そのうち、ワープポイント①も教えてくれる。

ワープポイント①→①と飛んで②に進めば９Ｆにワープできる。

９Ｆ

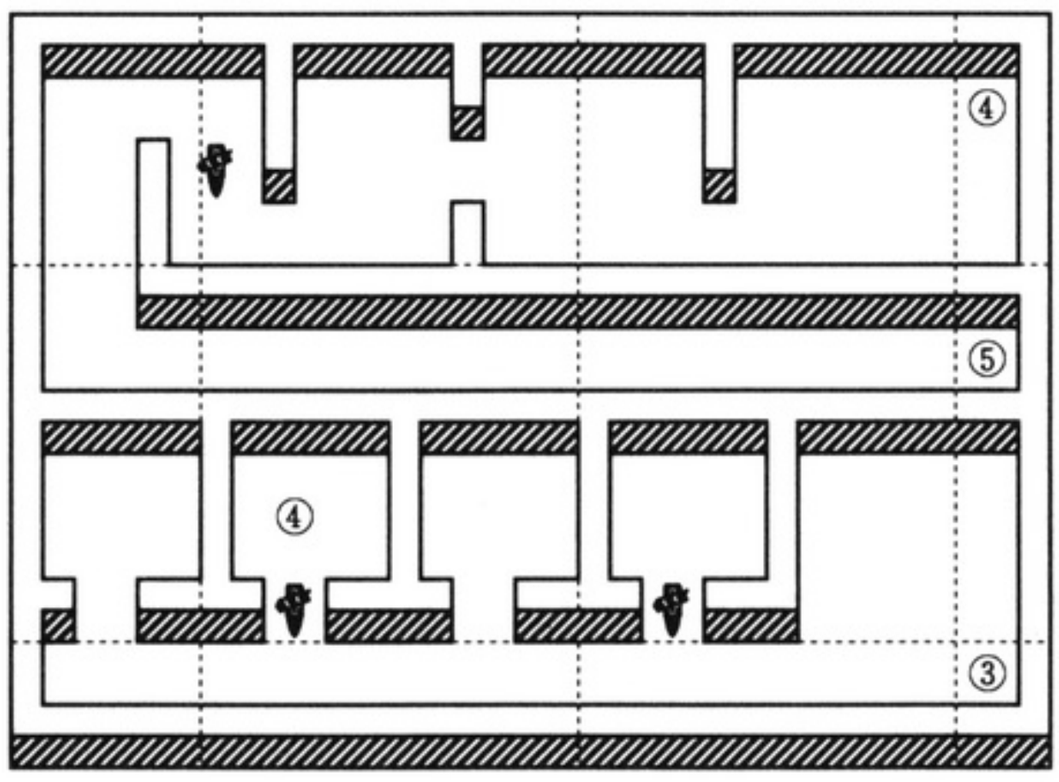
ここの敵はレベル70で、たいしたことはない。ワープ・ポイント③は、壁に出っ張りがあるので、その延長線上を探すとよい。



８Ｆ

出現位置がワープ・ポイント③で、左から２番目のエリアの敵、テニオン守備艇（レベル72）と戦い、ワープ・ポイント④へ。

そこで、もう１回戦闘して、ワープ・ポイント⑤で、７Ｆへ飛ぶ。



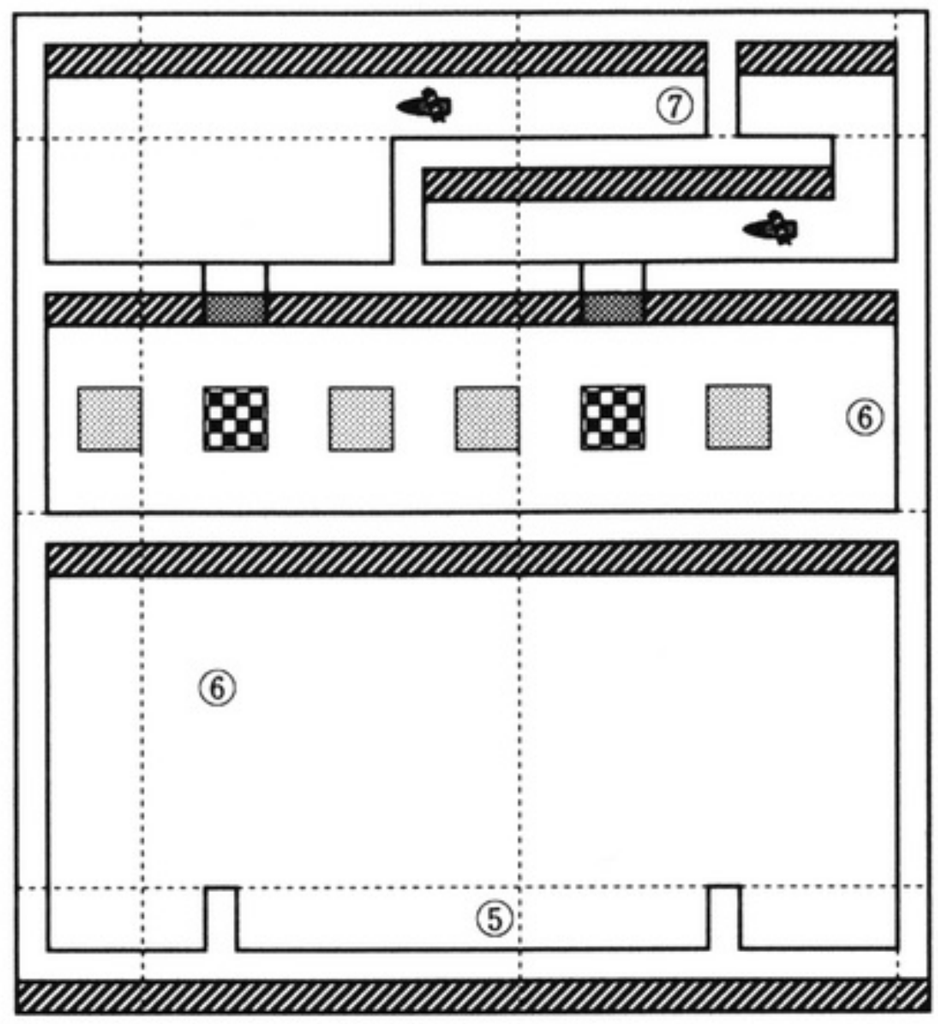
7F

出現位置がワープ・ポイント⑤。壁の出っ張りの延長線上にワープ・ポイント⑥があるので、そこから、ワープして⑥の出口へ。

小島の上で、ウルギブラを使うと門が出現し、ワープ・ポイント⑦へと行ける。

ワープ・ポイント⑦の手前で、敵、テニオン巡視艇と戦いになるが、レベル75。

軽い、軽い。



6F

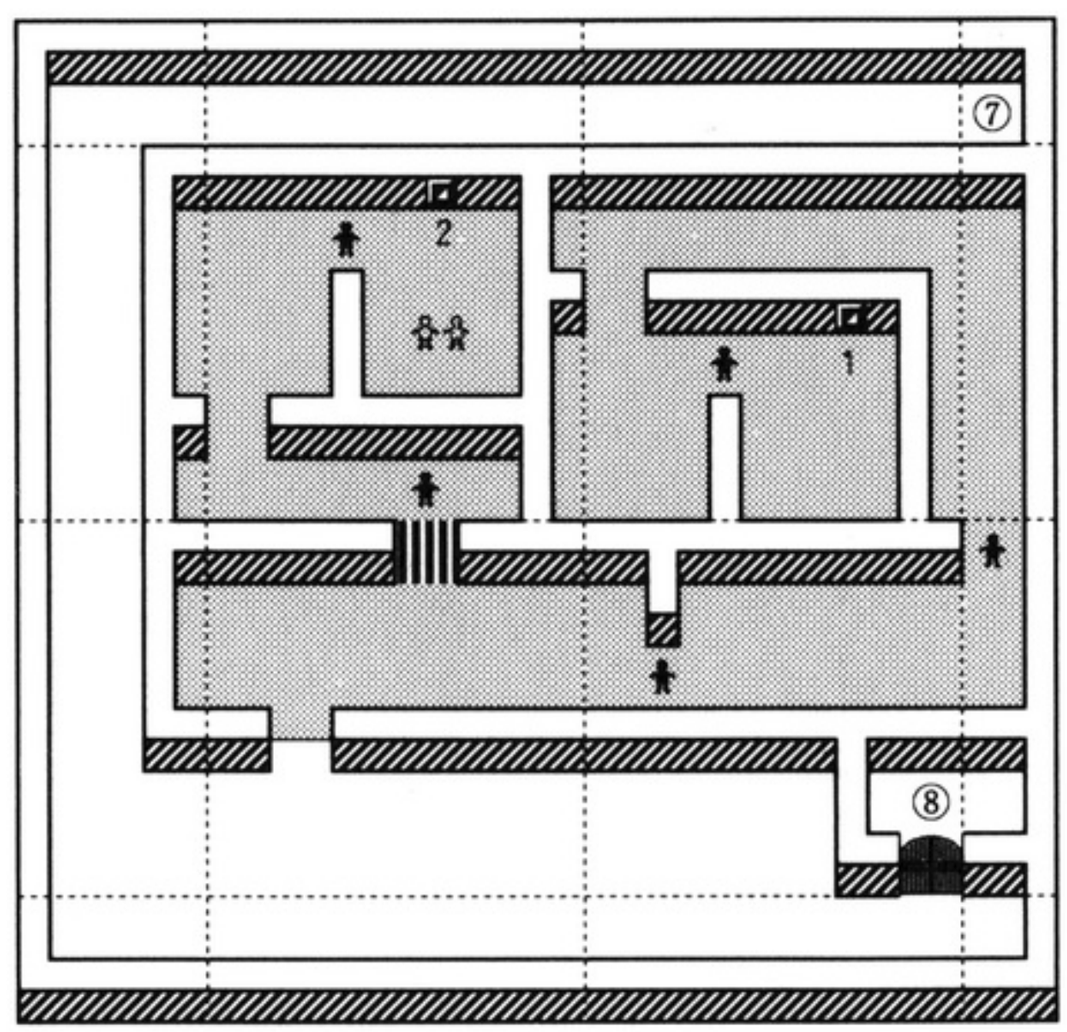
出現位置がワープ・ポイント⑦。下の壁に囲まれたところに、ワープ・ポイント⑧があるが、入口が開かない。

スイッチ２つを押さなければならない。

上陸して、敵３人を倒して、スイッチを押す。そして、敵２人と戦って勝てば、もう１つのスイッチが押せる。

敵のレベルは、78～80。

漁師マジョーンの場合、この６Ｆで、イベントが起こる。父パルトの後妻と子が、敵に捕らえられているのだ。



5F

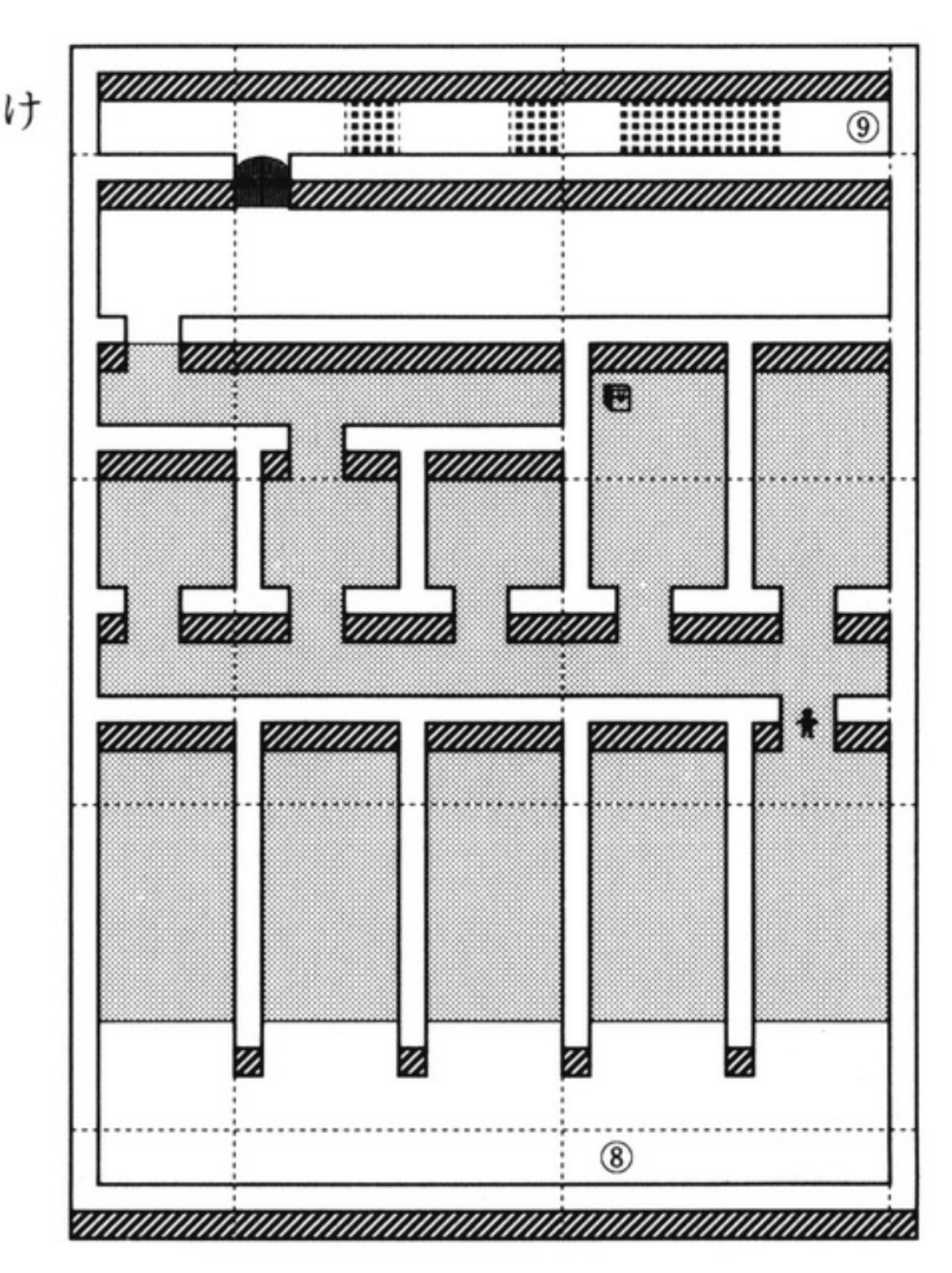
出現位置がワープ・ポイント⑧。上陸して、テニオン守備隊（レベル100）を倒し、「船を呼ぶヘジラ」を使って、先に進む。ところがこれから先は、イヤというほど、仲間が死ぬことになる。

水路の壁に掲げられている「テニオンの告示書」を読んだあと、仲間が１人死ぬ。さらに水路を進んで行くと、５カ所に死のトラップ、「死の海」が仕掛けてあって、仲間が１人ずつ死んでいく。ビーゾーで、すぐ復活させるように。

というのは、仲間４人が死んでしまうと、マジョーンの番になり、ゲーム・オーバーとなってしまうからだ。

ちなみに、「メヒテの鍵」を持たずに告示書に触れると仲間の１人が死ぬうえ、１Ｆにワー

プさせられてしまう。
「メヒテの鍵」を必ず手に入れてから出かけること。
　そして、ワープ・ポイント⑨へ。



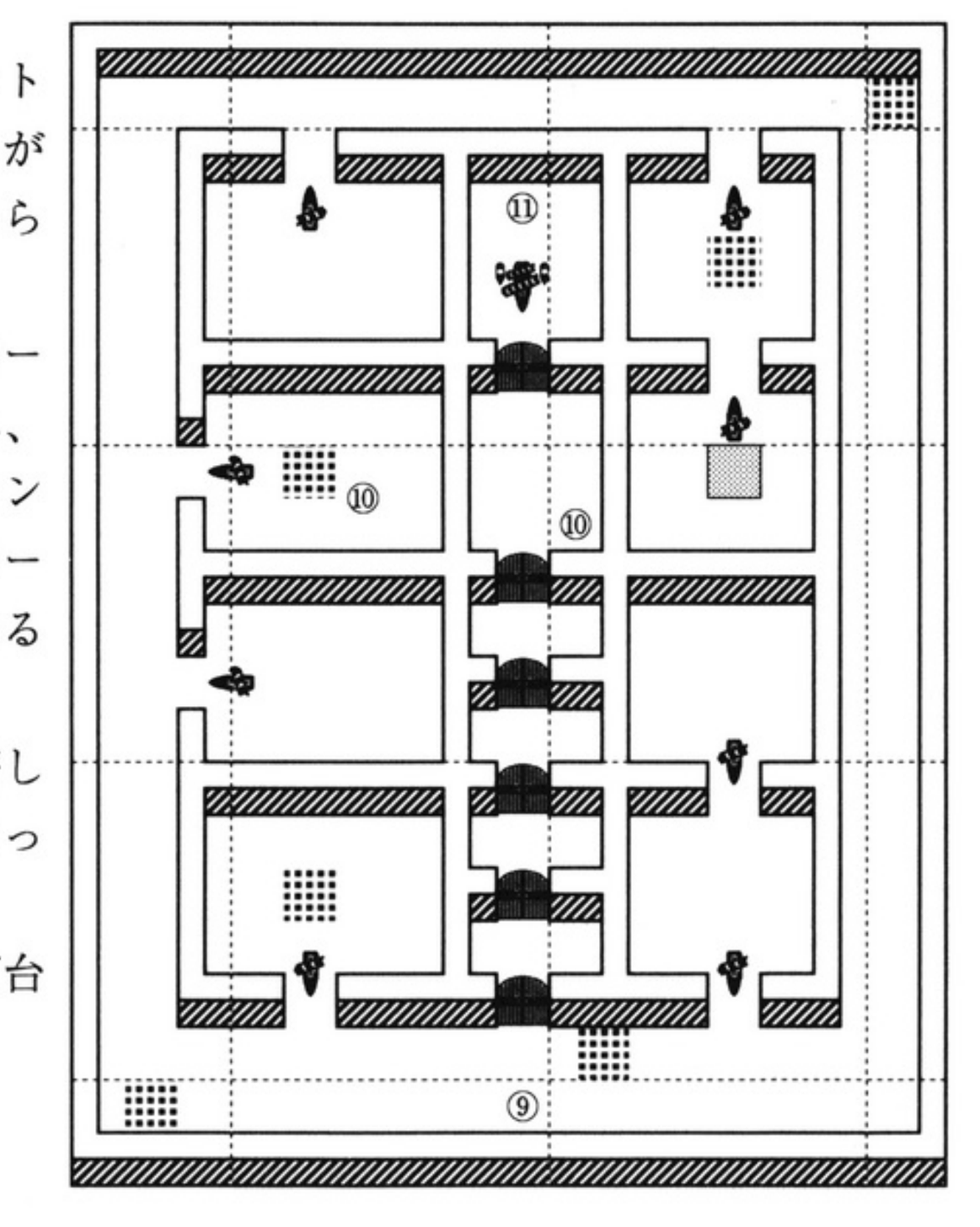
4F

出現位置が、ワープ・ポイント⑨。4Fの敵ボスである副首領パシュトが待っている。敵レベルは230。この階から急に敵のレベルが上がってくる。

　いちばん楽にパシュトのところへ行くコースは、出現位置を左、そして上へと進み、左の列の上から2番目の敵、戦艦テニオン（レベル230）と戦う。敵と戦ったあと、ワープ・ポイント⑩の手前に「死の海」があるので注意。

　パシュトの門で仲間2人が死に、治療している暇がないが、レベル260以上になっていれば、十分勝てる相手だ。

　そして、ワープ・ポイント⑪から大灯台の3Fへ。



3F 出現位置がワープ・ポイント⑪。3Fの敵ボスは、副首領アドルーゾ。敵レベルは255。

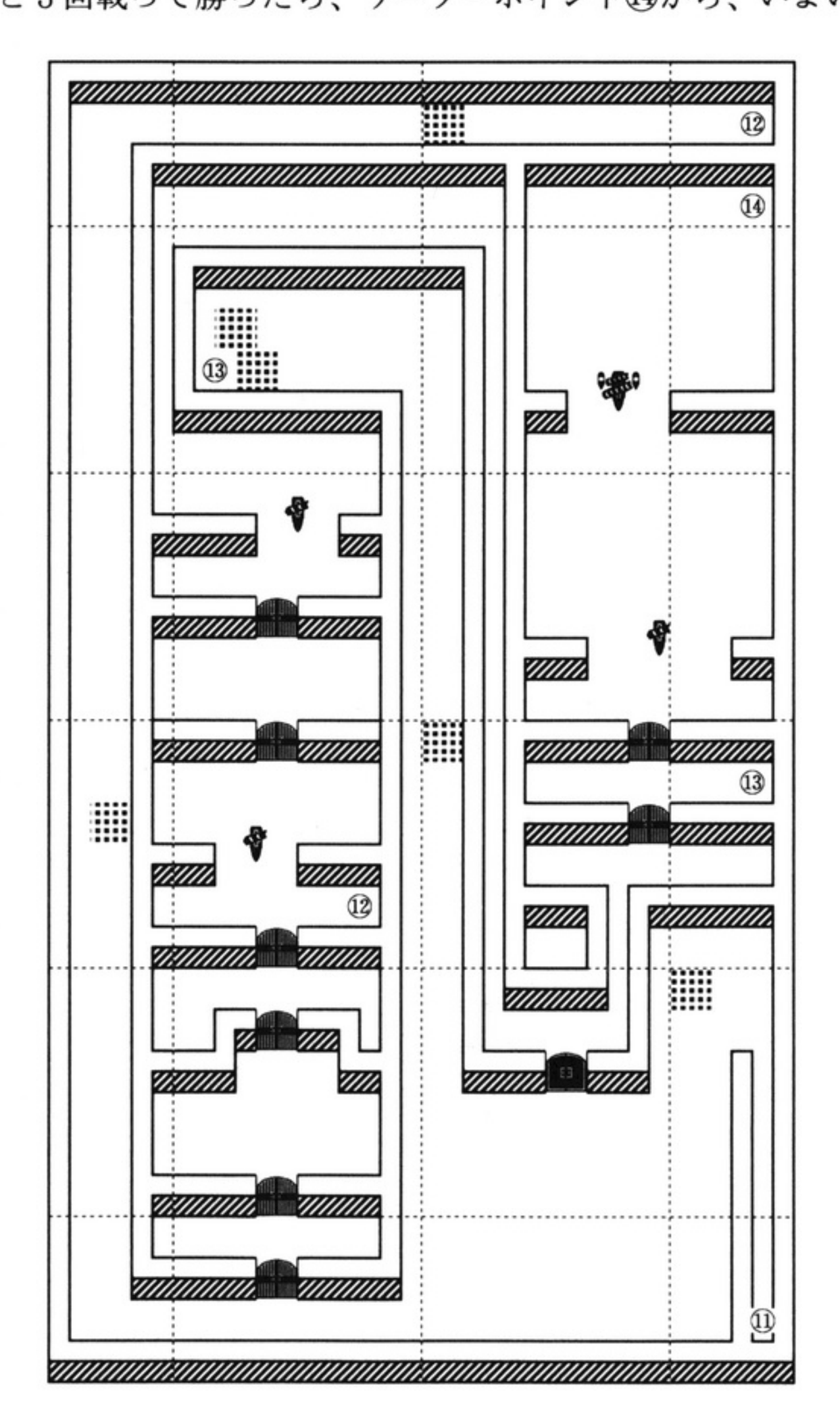
この3Fには、「天国の門」があるので、要注意。他の門と違って、毒々しいのですぐわかると思うが、うっかり触ると全滅する！

アドルーゾのところへ行く最短コースは、中央の水路を通って、ワープ・ポイント⑬へ。すると右のエリアの⑬へ出現する。

出現位置にある門は「嘆きの門」で、仲間が3人死んでしまうが、他のコースを通ると、「嘆きの門」を何カ所も通らなければならない。

イコル巡洋艦隊を倒したあと、アドルーゾとの戦闘になる。アドルーゾは、しぶとく2度も復活してくるが、ここまで来た以上、勝とう！　勝つんだ！

アドルーゾと3回戦って勝ったら、ワープ・ポイント⑭から、いよいよ2Fへ。



２Ｆ

出現位置がワープ・ポイント⑭。

ここで、首領テニオンとの決戦になる。しかし、行き着くまでに相当の苦労をする。

まず、上陸してすぐ、マフザン特攻隊とマフザン決死隊（ともにレベル240）が襲いかかってくる。ほとんど２、３歩進むごとに、戦いになり、「毒の床」では、歩くたびにＨＰが減るという泣きたくなるような状況。

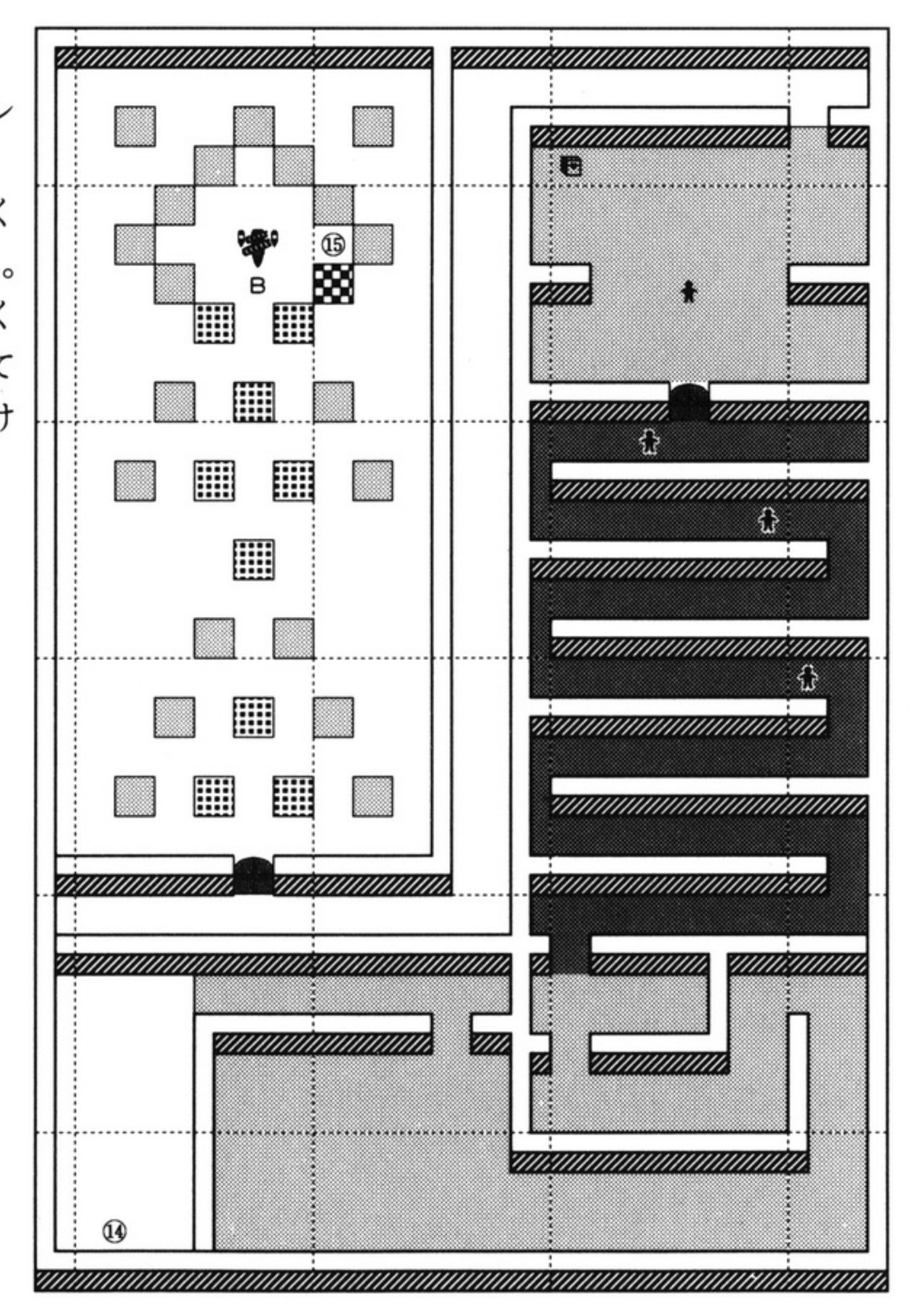
コツとしては、マジョーンだけにザムザムを飲ませて、薬を節約し（３Ｋポイかなあ）、敵兵の姿が見えてきたところで、仲間にビーゾーを飲ませるのがいいだろう。

副首領マフザン（レベル255）との戦闘が終わると、いよいよテニオンの門へ。この門は、「メヒテの鍵」がないと開かない。

この海には、「天国の床」があり、触れると全滅してゲーム・オーバーになってしまう。くれぐれも注意するように。

テニオンは「イコルの血」を飲んで巨大化している。レベルは260。

そのうえ３回も復活してくるので、４回戦うことになる。テニオンを倒したあと、近くの小島でウルヘルカを使ってワープ・ポイント⑮を見つけよう。



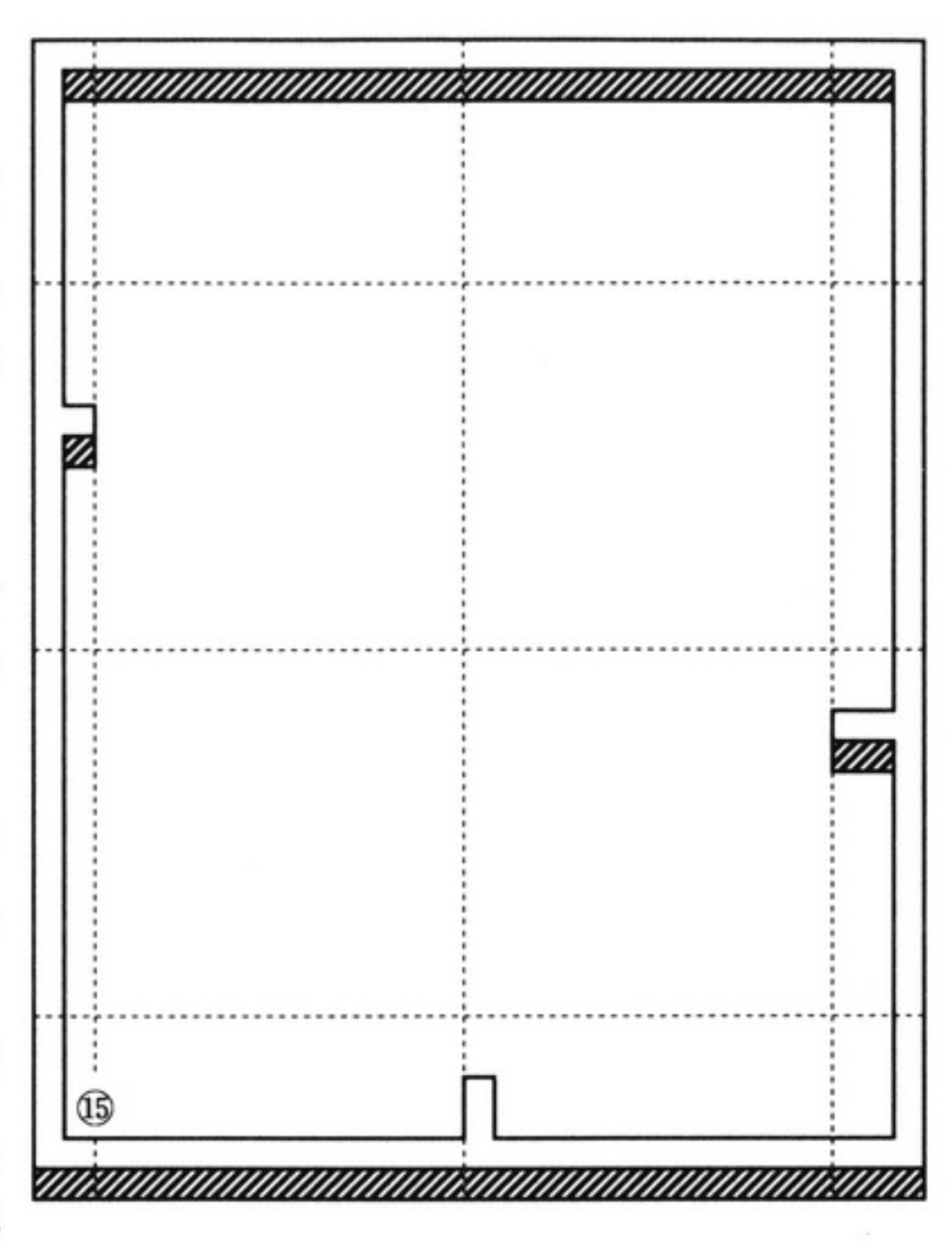
10F

出現位置がワープ・ポイント⑮。

例によって、壁の出っ張りの延長線上を探して行けば、「イコルの血」が見つかる。といっても、壁の出っ張りが3カ所あるので迷うかも知れない。画面の下にある出っ張りが目印。

このエリアに落ちている箱は全部で6個ある。その1つが「イコルの血」の入っている「イコルの箱」。あとの5つのうち、どうもイヤな予感のする名前の箱は、開けないように。

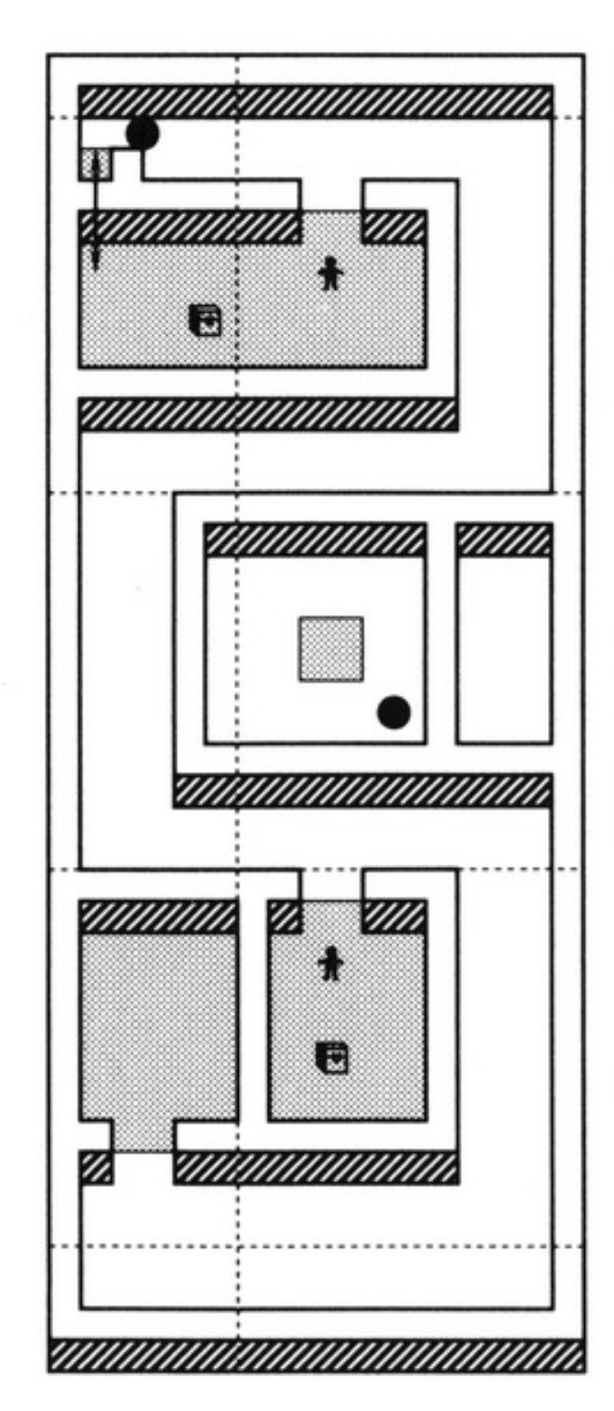
こっそり教えておくと、「沈没の箱」を開けると、全艦浸水。「不幸の箱」を開けると、所持している火薬の半分が爆発してしまう。「衰弱の箱」を開けると、パーティー・レベルが3ダウンしてしまう！　残り2つの「現金の箱」と「エルムの箱」は、おすすめ。中身は、開けてからのお楽しみ……。

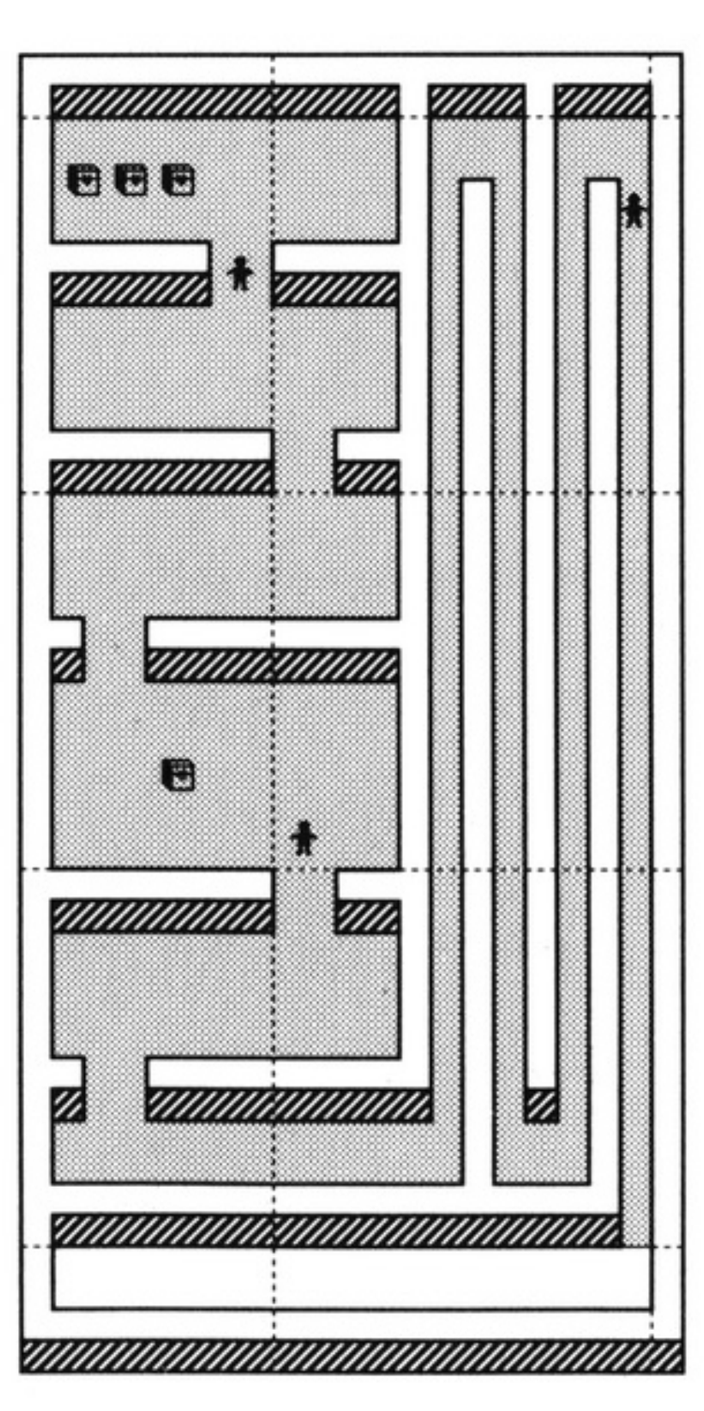


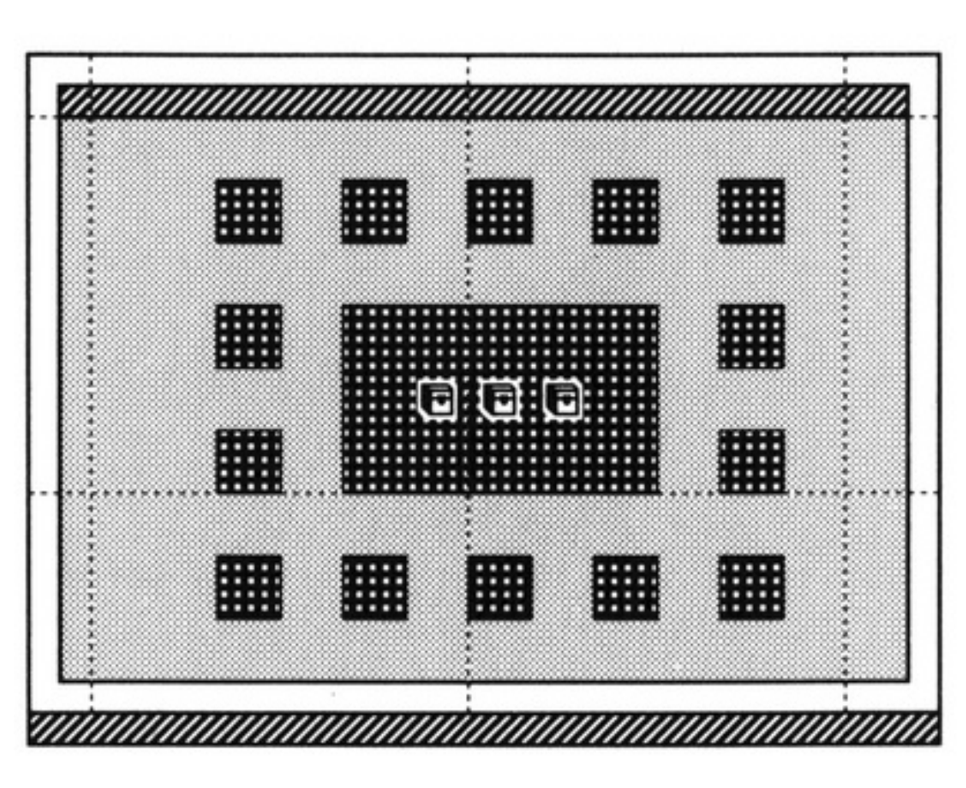
地下のスペシャルマップ

ちなみに、噂によると、テニオン大灯台は、地上10階、地下3階だそうだ。ここでは地下のマップだけサービスしておこう。楽しいことがあるかもしれない。

→P113へ







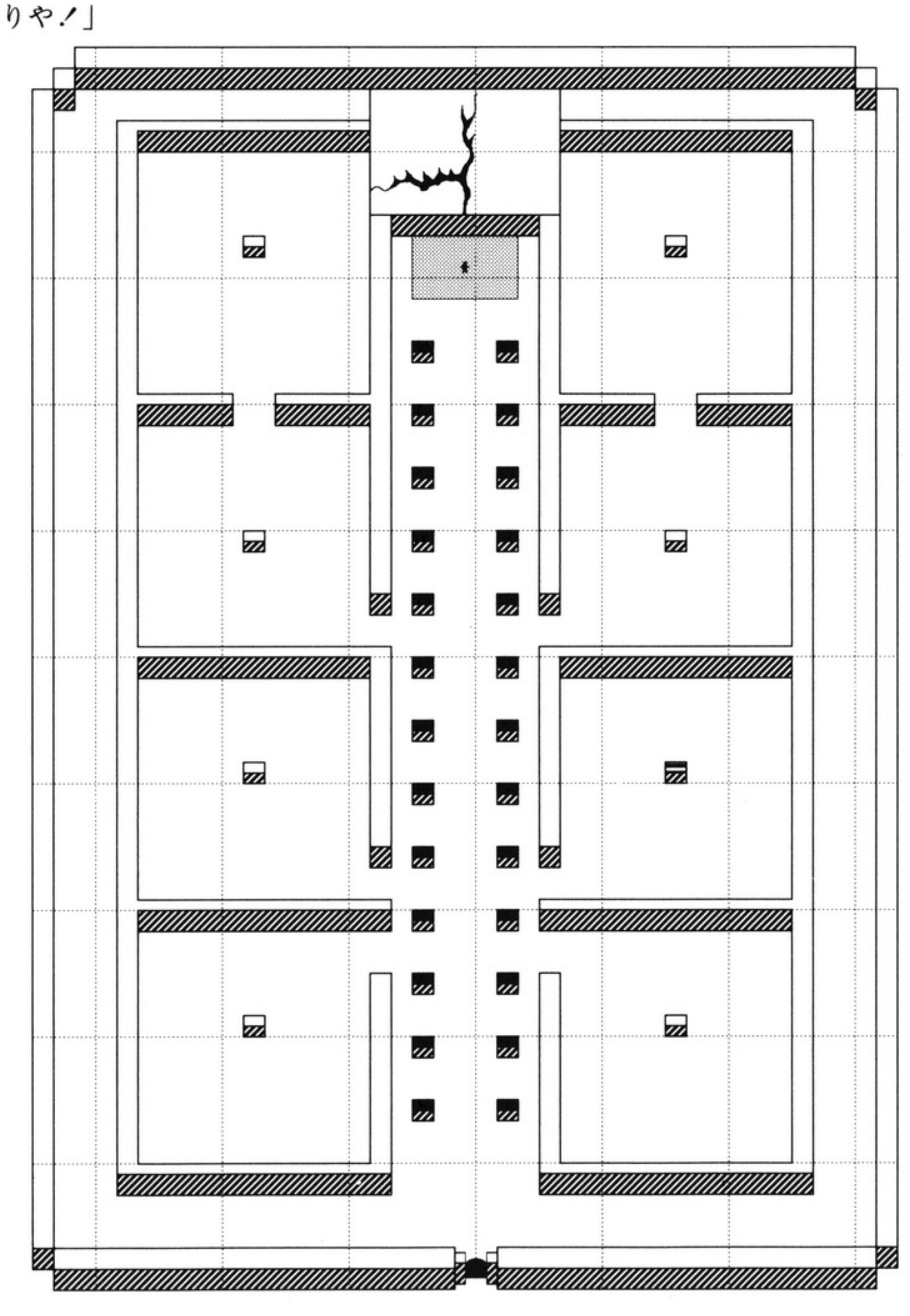
聖オンパロスの神海域

☆ゴルド海（X86, Y216）☆

必要条件	レベル280以上（できれば300以上）であること エルム砲（アメミット添加剤も）、イグドラシルの水、イコルの血、 メヒテの鍵、サフラボルの玉を持っていること サフラボルの玉は、２個以上。できれば、４個は欲しい

神海域に入るとイコルの血を飲み人船一体となっていよいよメヒテとの対決だ。

メヒテ大聖堂以来、ひさびさの対面だが、ウロウロしてないで、まっすぐメヒテの「玉ぁ取ったりや！」

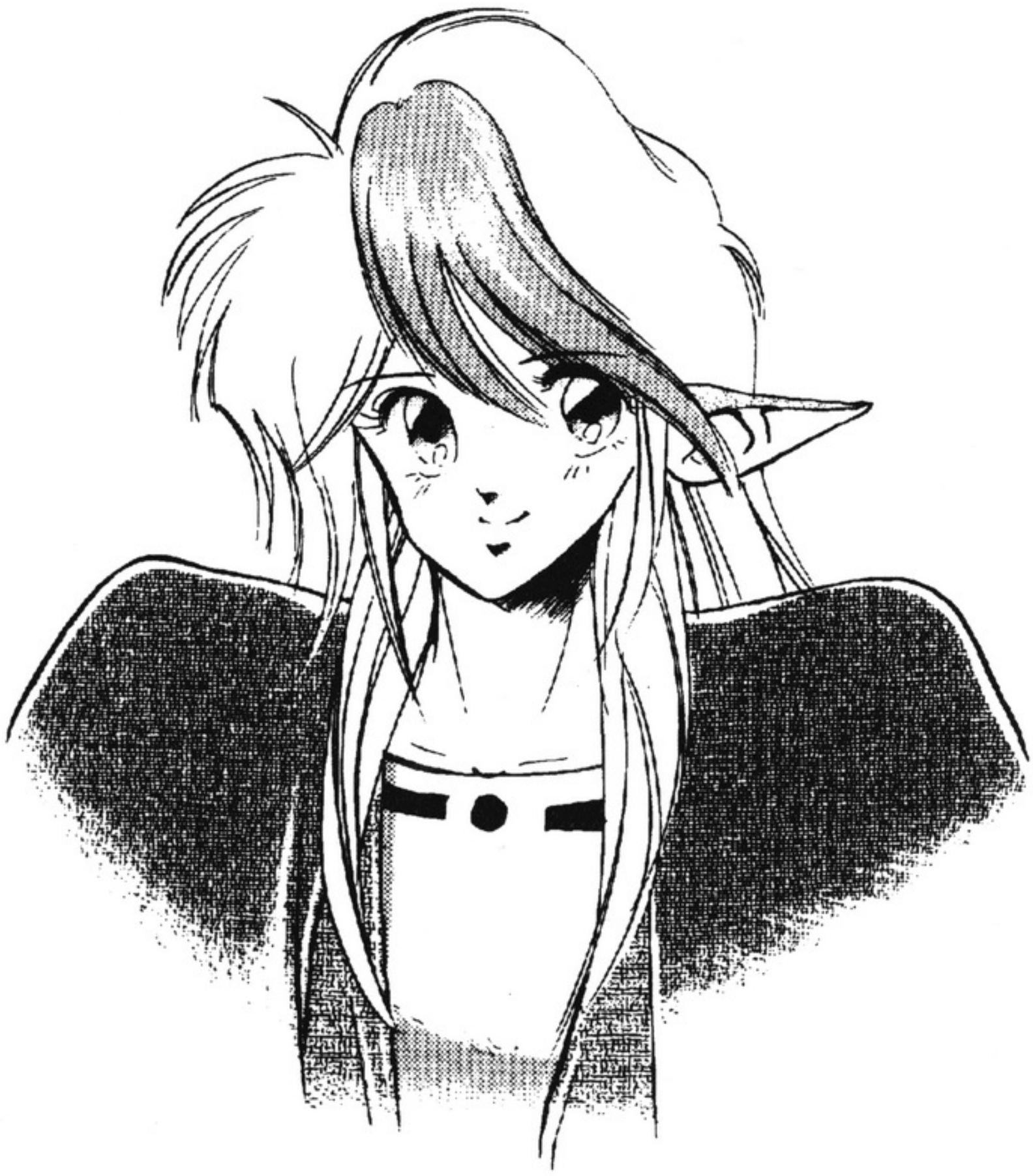


「やはり……眠れない……悲しみが私を眠らせない。殺されたサトラブの父親の嘆きが、名犬マルバラの遠吠えが……病んだ女アイワルナのすすり泣きが、殺された我が息子マッシアの思い出が私を眠らせない。この町はあまりにも悲しすぎる……」

―サルハドンの町に住む、眠れぬ男シバロ。

第5章

マップ＆データ集



町・村MAP&DATA

ボージェント

☆ファルガナ海（X76, Y185）☆

消費スタミナ	初級／8　上級／11　達人／15

◇ボランティア◇『プートス像建立寄付集め』
記念品　貢献度２　火薬600ガジャール、ホテル券１枚、ザムザム弾10発、カラファ弾１発の中から１つ（選べない）
貢献度４　サトラブの証明書（１回限り）
貢献度６　イドラ（１回限り）
◇ホテル「メセラ」◇
効果／翌日のスタミナ20UP　宿泊料／50万ティラ（ホテル券１枚）

▶ボージェントは、はじめに４人の艦長を雇い、装備をそろえる町だ

どのマジョーンも、ダッシャの祝いが終わると１度は立ち寄るのがこのボージェントの町だ。

最初は道場地下で４人の艦長を雇うのだが、こいつらはあまり強くない。できればなるべく早く雇い直したい。そういうときは、キファールの日に来てみるといいだろう。道場地下や兄のいる妹の家に、艦長にできる混血種族が出現している。まだ純血を仲間にできていない時などは、かなり役に立ってくれるはずだ。

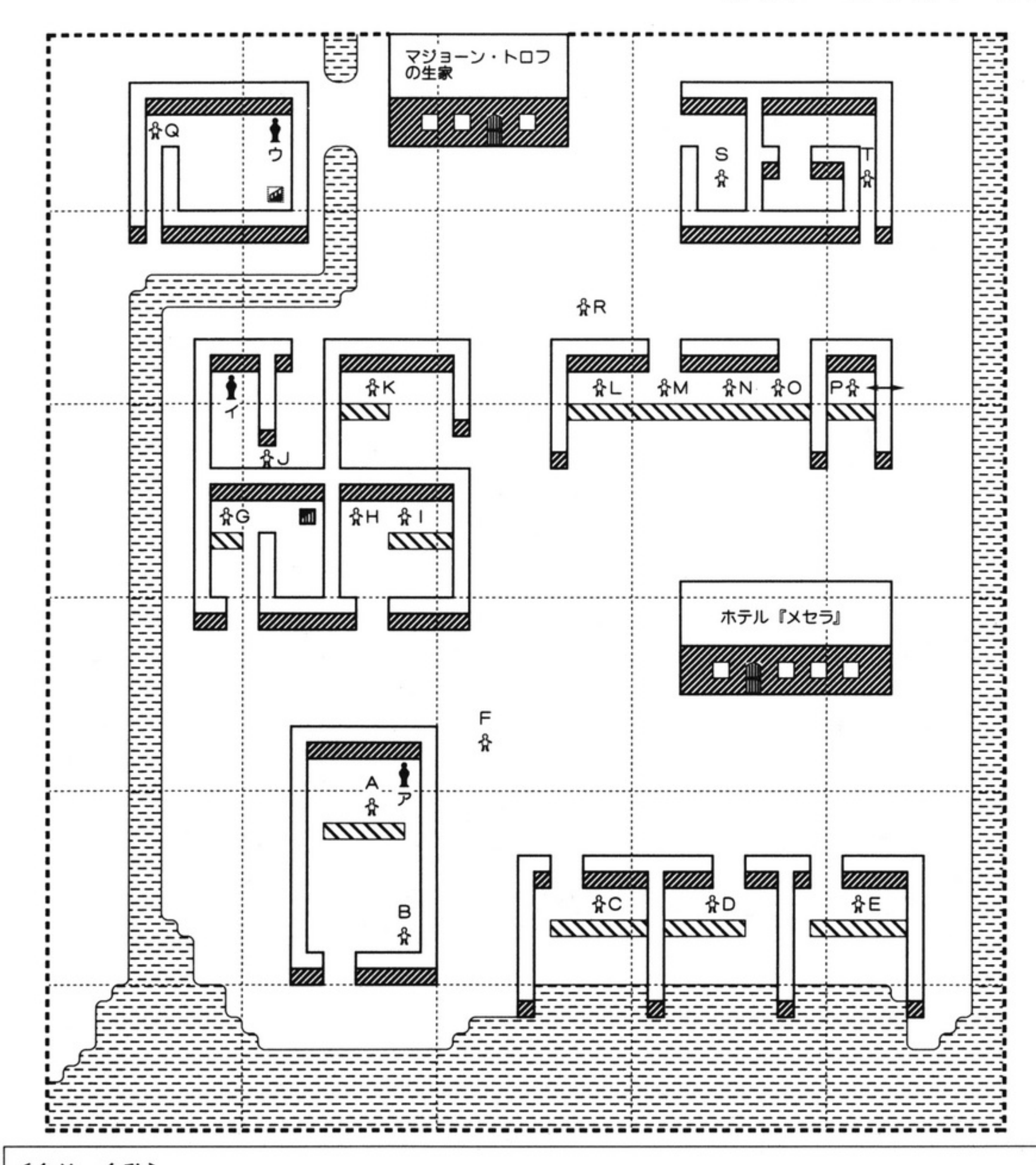
町の中で発砲すると飛んでくる署長のダルド。知ってるとは思うが、こいつをおどかすと決闘になる。ゲームを始めたばかりの頃に戦うと、じつに強い。勝ってもたいしていいことはないが、『サバⅡ』を究めたと豪語するには、勝つとどうなるかも、ちゃんと確かめておかねばなるまい。ちなみに鉄ごうしの中にあるガニムの箱は、この方法では手に入らない。

なかには、ゲームスタート直後で、イドラ不足で悩んでいる人がいるかもしれない。そんなときは、デニス教会近くでイドラを見つけていないか、ヘブからもらっていないかだと思う。それでも足りないときは、トロフ・フードで買うこともできる。ここで注意。イドラを40個以上買うとプートスの怒りをかって(?)ゲームがストップすることがある。バグだヨ、これ。くれぐれも注意してね。ゴメン

▶主要人物＆像

記号	名　　前	もらえるもの	備　　考
I	カジャ	１千ティラ	要おどす
L	ビリジャ・トロフ	30万ティラ	王子　要お願い
M	女主人ハウデ	50万ティラ	漁師
P	ユディート夫人	イドラ	
K	サトラブ・メルダン	30万ティラ	要お願い
＊	ハイヤーム王	火縄式連発銃×２	漁師
		20万ティラ	商人
F	ベクチ	15万ティラ	要お願い
ア	デニス守護神ホスチス	ペジェリ×２、メセラ	要イドラ
キファールの日			
―	アマート・トロフ	20万ティラ	商人　要お願い
		防弾下着＋１	王子　要お願い

＊ホテルメセラ内



〔名前・名称〕

A…デニス教会　デニス教会長ガイウス
B…デニス僧見習いトゥルイ
C…リンゴの仲買人セラピオ
D…ドックセンター支店長
E…中古船センター主人ヴァイロ
F…世渡り上手のベクチ
G…強そうな署長ダルド
H…取り立て社員
I…ギャリバスファイナンス社長カジャ
J…メヒテ伝導師アワドーラ
K…ボージェントの若いサトラブ・メルダン
L…トロフ・フード主人ビリジャ・トロフ
M…アラジン・ショップ女主人ハウデ
N…海賊買取り市ボージェント出張所片腕の所長
O…ボージェント・ドラッグ　ポラ長老カション
P…ユディート銃砲店　ユディート夫人
Q…師範代リッパ
R…引退教授ルクリウス
S…グチっぽい老婆ヘプ
T…兄のいる妹ルザ

ア…デニス守護神ホスチス
イ…メヒテ守護神ビア
ウ…プートス神像

ホテル『メセラ』
　ホテルメセラ支配人カラブ
　泊まり客ネルバ夫人
　侍従長ベロック
　カーン・ハイヤーム王（王子マジョーンの父）
　目玉の男マグリブ

マジョーン・トロフの生家
　ラルス・トロフ（商人マジョーンの上の妹）
　マーラ・トロフ（商人マジョーンの下の妹）

道場地下
　34代目道場主デルビス

★キファールの日だけ登場する人物
　亭主に逃げられたおばさん
　アマート・トロフ（商人マジョーンの母）
　中古船センター・プレテおばさん

ラージャ村

☆ファルガナ海（X86, Y37）☆

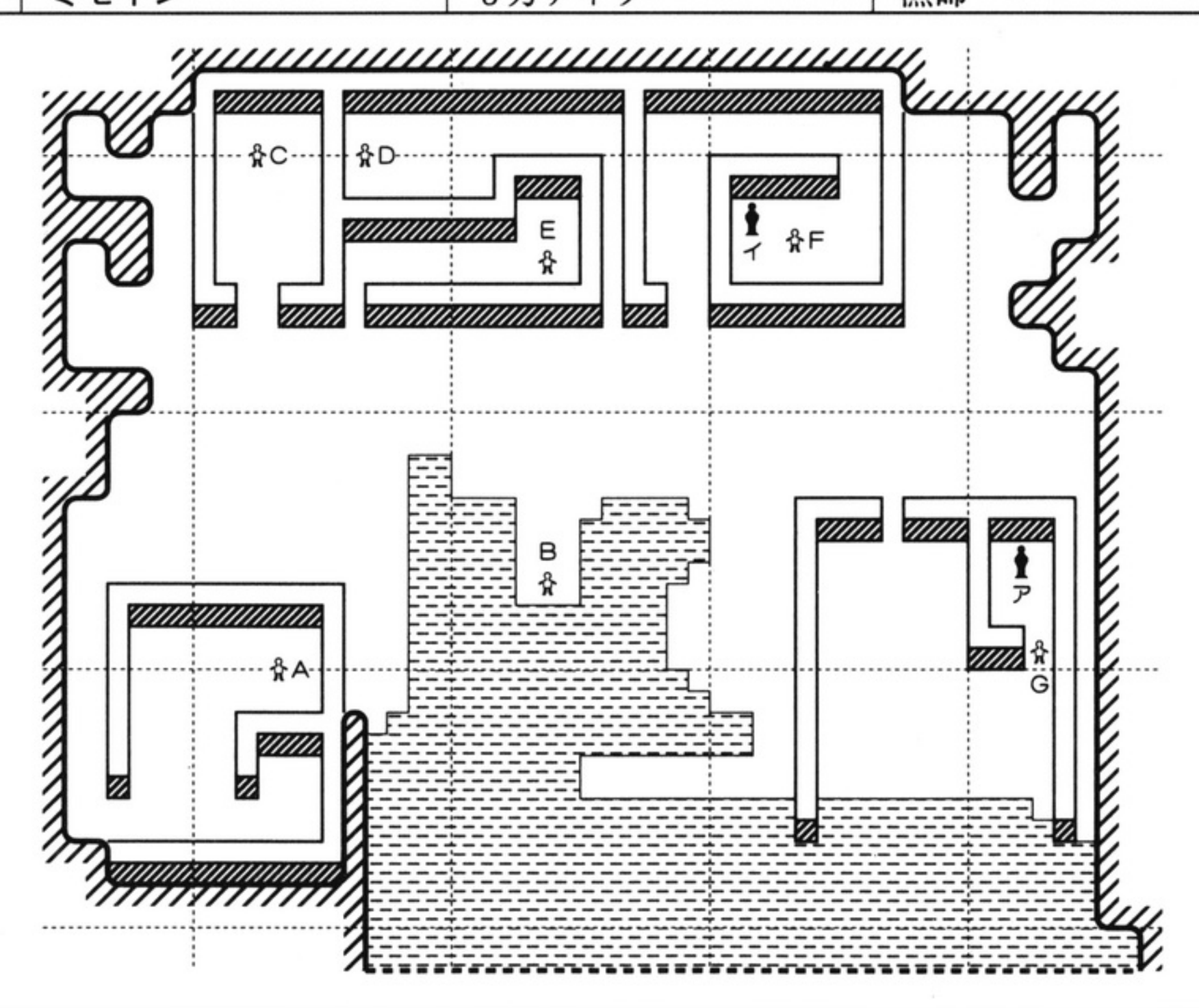
消費スタミナ	初級／8　上級／11　達人／15

▶漁師マジョーン（マジョーン・ラムセス）の故郷

商人でプレイをしていると、この村でちょっとした衝撃を受ける。ディアスポラである商人は、ひどい差別を受けるからだ。定置網はこの村で手に入ることになっているが、商人のときはかなり屈辱的な扱いを受ける。ぐっと我慢だ。

▶主要人物＆像

記号	名　　前	もらえるもの	備　　考
A	ミゼイン・ラムセス	600フード	王子
G	ザモイ	ハムール80樽	漁師（ダッシャの時の残り）
ア	デニス守護神クパラ	160万ティラ	要イドラ
イ	デニス守護神ホスチス	カノン砲TW	要イドラ
キファールの日			
―	ミゼイン	3万ティラ	漁師



〔名前・名称〕
A…ミゼイン・ラムセス（漁師マジョーンの母）
B…ひなたの老人マルワーン
C…働き者のガーヤ
D…都会にあこがれる娘サーラ
E…汗かきのディージャ（汗臭いおばさん）
F…律義なエフタル（村長）ポロック
G…ドックの番人ザモイ
ア…デニス守護神クパラ
イ…デニス守護神ホスチス

★キファールの日にだけ登場する人物
たくましい漁師

ヒッパロス・フェイトリア　☆マロス海（X96, Y44）☆

消費スタミナ	初級／20　上級／23　達人／27

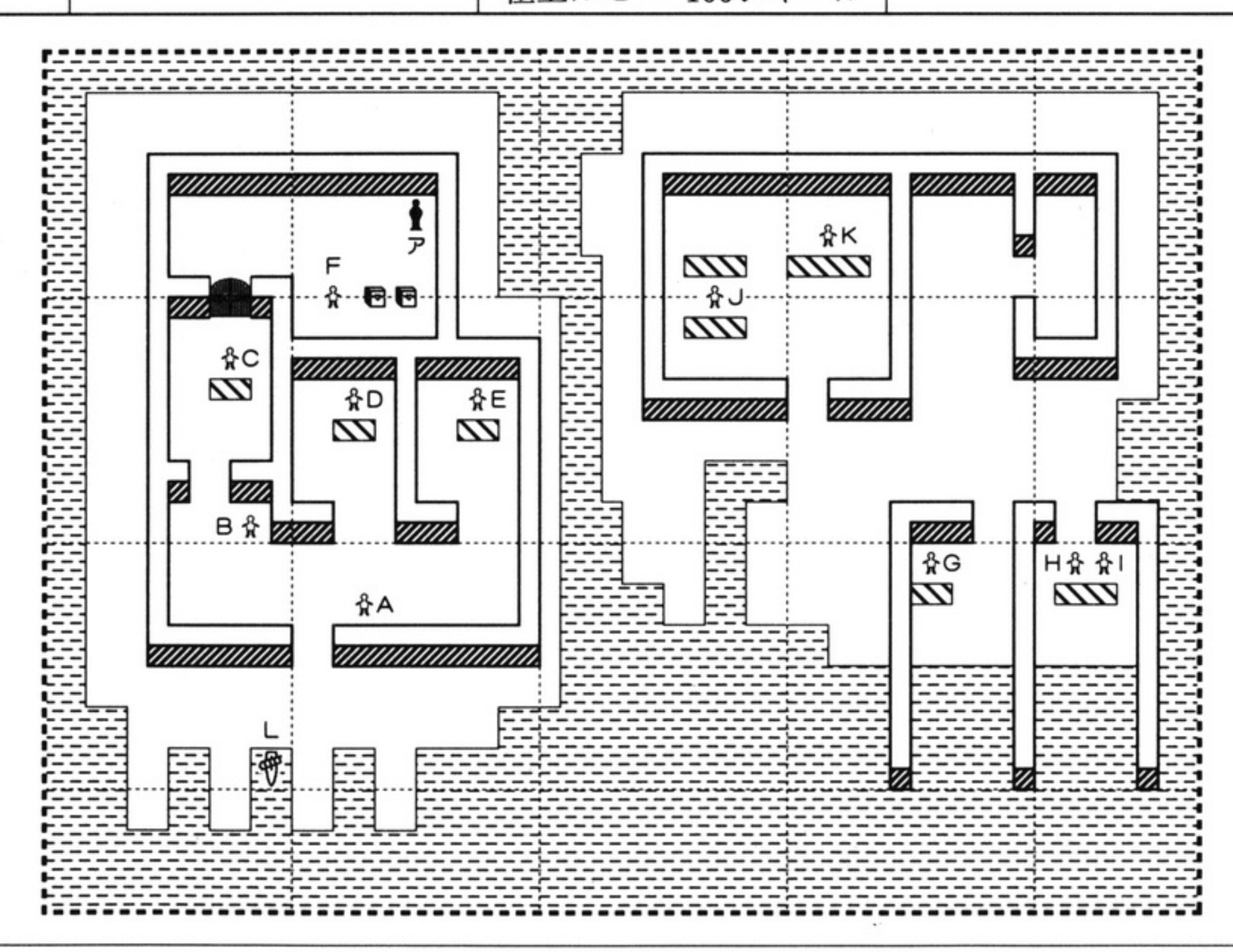
▶ここで高く買い取ってくれるものは、植物香料、動物香料、象牙類だ

このフェイトリアで、最初にしなければならないのが交易ギルドに入ること。必要なものは「サトラブの証明書」と120万ティラ。これを持って最長老に話しかければ、誓いのあとで加入させてくれる。メッセージにはかなり重要なことも含まれているから、絶対に読み飛ばしたりしないように！

さらに、第2のカフタンで「イルム原書」を選択しなかった人のために、交易品のマーリファを教えてくれるマドラサ（学院）が用意されている。マドラサは他のフェイトリアにはないので、必ずここに通うことになる。

▶主要人物＆像

記号	名　　前	もらえるもの	備　　考
ア	ルンデ	極上ボスウェリア 100樽 極上ルビー 100ジャール	要イドラ



〔名前・名称〕
A…マドラサ受付嬢・ヒエロネ
B…本部受付嬢ルミイ
C…フェイトリア・ギルド最長老エリュトラ
D…交易倫理学教授ストラボン
E…交易品学教授キンキンナトリス
F…引退長老バティヤード
G…ヒッパロス取引所女仲買師コデリン
H…船体師コンデン
I…ヒッパロス装備部主任ワジタル
J…ゴルドの男ラグッポ
K…サロン『ダーナ』マスター・スーラミーン
L…交易船ファラジ
ア…交易神ルンデ

★キファールの日だけ登場する人物
交易下手なマカロッタ

ヒッパロス

☆マロス海（X96, Y36）☆

消費スタミナ	初級／16 上級／19 達人／23 結婚後 初級／12 上級／15 達人／19

◇ボランティア◇『回覧板回し』
記念品　貢献度２　火薬200ガジャール、300フード、ホテル券２枚の中から１つ（選べる）
貢献度４　100万ティラ（１回限り）
貢献度６　メセラの結晶＋ペジェリの結晶
◇ホテル「夢の館」◇
効果／翌日のスタミナ40UP＋交易EXP１　あるいは　経験値400
宿泊料／150万ティラ（ホテル券３枚）

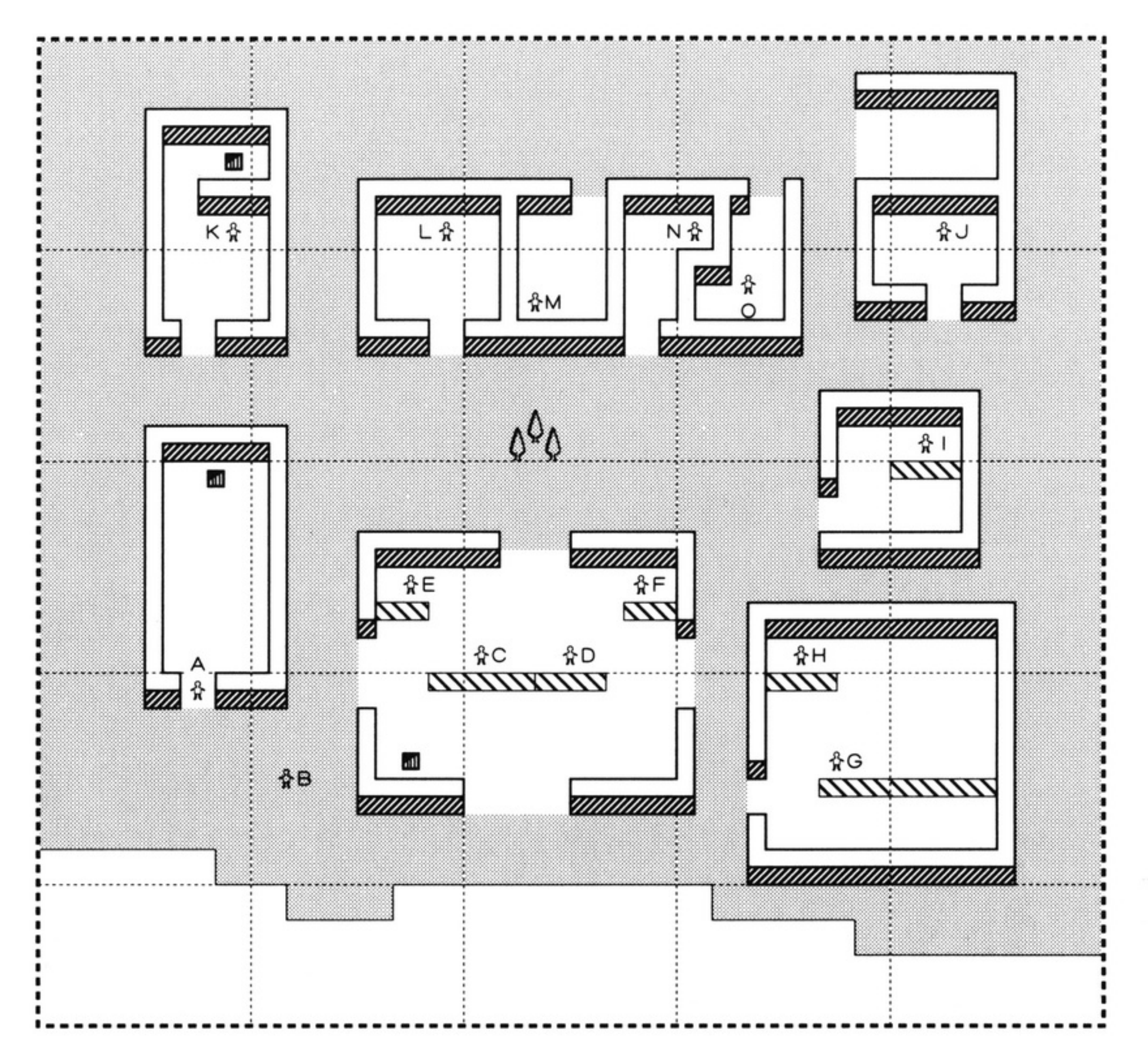
▶この町にあるピスマール家具店の品物は、他の場所で見つけられなかった人を喜ばせるものばかりだ

この町にはメインストーリーへの導入役である、デニス僧マイマイディがいる。サトラブの話を聞いてから尋ねるといいだろう。

それから、ムチャクチャ重要というわけではないが、ピスマール家具店で売っているものは要チェックだ。「金の四分儀」は世界一の砲手、「金の揺り椅子」は世界一の牢屋番を雇う時に必要だし、「ボージェントの杖」、「ダウの左目」など、場合によっては見つからないアイテムを買うことができる。

▶主要人物＆像

記号	名　　前	もらえるもの	備　　考
C	メリサ夫人	ダーナの指輪	王子・漁師　要チップ
E	キルオラ	ハウダー連発銃×３	商人
I	サトラブ・アンサール	メセラの結晶	
—	デニス守護神クパラ	基本スタミナ４UP	要イドラ
H	ピラル	ペジェリの結晶×２	漁師
—	ガーニン夫人	メセラの結晶	王子　要チップ



〔名前・名称〕

A…ジロジロのディゴネ
B…情報屋ヘーラ
C…ピスマール家具店女主人メリサ
D…薬屋ドータン
E…ガンショップ・キルオラ
F…女占い師ゲルドナ
G…遊び人ドモット
H…サロン　ピラル主人ピラル
I…世話好きサトラブ・アンサール
J…父クンサーン
K…老警部・ファーグ
L…上品な男ファレト（王子マジョーンの場合
　平民になったファレト王）
M…弱い弟ズルッコ
N…親父ダナッチ
O…息子パラワン

隠しデニス教会
　デニス僧マイマイディ
　デニス守護神クパラ

ホテル『夢の館』
　女主人ガーニン夫人

★キファールの日だけ登場する人物
　ブスのミーナ
　美人のサラーサ
　賢者ドルティラ
　常連バクブーク
　ヘーラ

アルキリオン

☆アルフール海（X78, Y52）☆

消費スタミナ	初級／16 上級／19 達人／23 結婚後 初級／12 上級／15 達人／19

◇ボランティア◇『落とし物探し』
記念品　貢献度１　50万ティラ
　　貢献度２　メセラの結晶
　　貢献度３　ホラチョンのビレット

▶テーラー・ダットルは、パルチャップで唯一、服を売ってくれる店。最低でも「原住民腰ミノ」と「ナイトドレス」ぐらいは買っておこう

漁師の場合は、この町に選ばれしパネスの者、プーサン・ザボールがいるので、忘れずにたずねておこう。「選ばれしパネスの者」というのがわからない人のために説明しておくと、マジョーンが限られた日数内で使命を達成できるように、マジョーンを援助する宿命を与えられた人間のこと。パネスの者は、人生のすべてをかけて蓄財につとめ、ひたすらマジョーンがたずねて来るのを待っている。

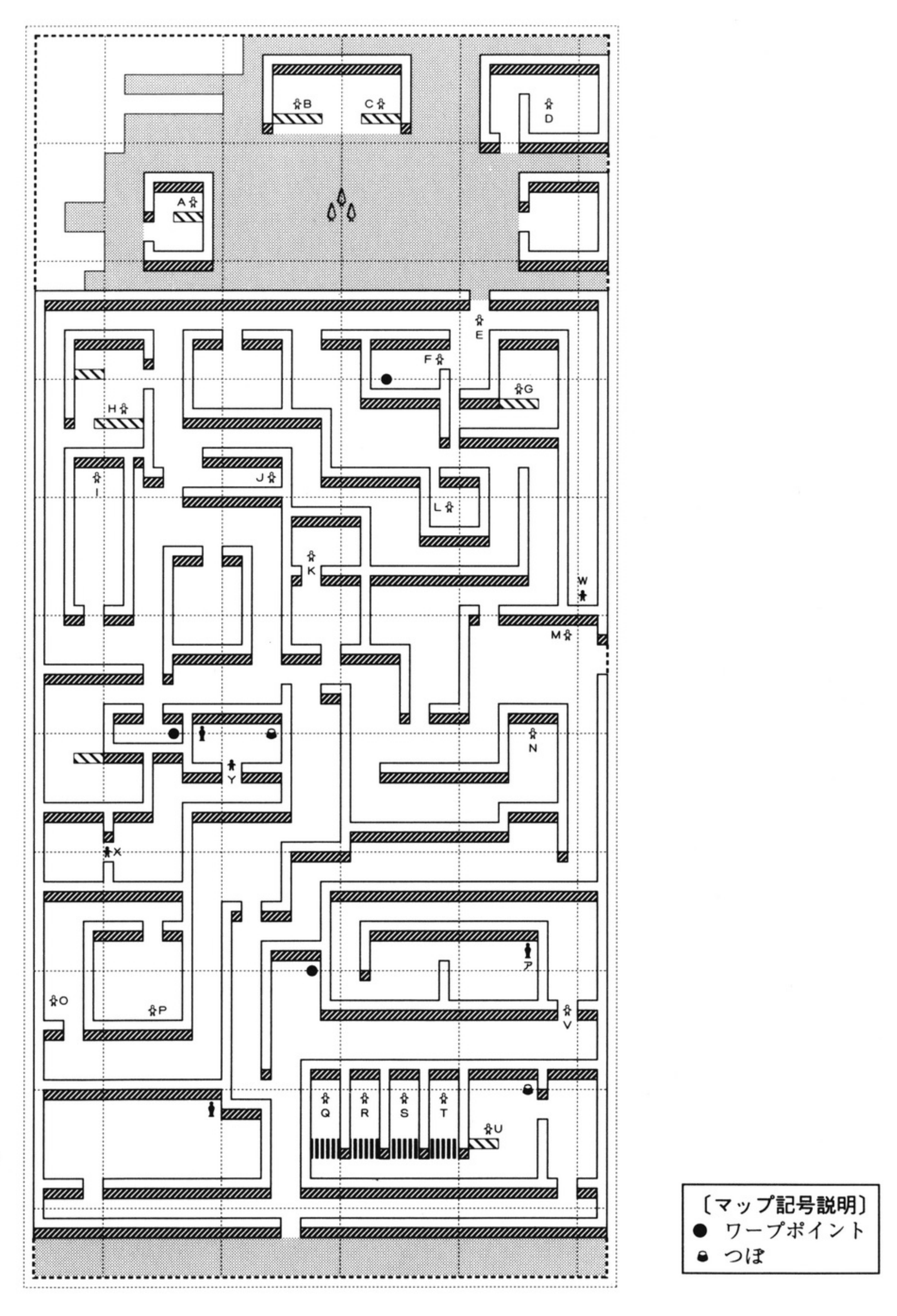
それから、ある意味で最も重要なアイテムともいえる服は、この町でしか買えない。中には、敵国をある数以上解放しないと作ってくれない服もあるが、「ナイトドレス」と「原住民腰ミノ」は金さえ払えばすぐに売ってくれる。じつはこの２つがいちばん頻繁に使うものだから、とりあえず手に入れておくのがいいだろう。

この町の南の方には牢屋がある。その中にデニス僧エレティーンがいるのだが、じつは、レサ監視団から身を隠すためにわざと牢の中にいるというのが真相らしい。はたして、レサ監視団のボスはどこにいるのか？　普通の方法で行けない場所が、どうやら怪しいのだが……。

▶主要人物＆像

記号	名　　前	もらえるもの	備　　考
P	ルクルス	メセラの結晶　×２ ペジェリの結晶×２	要お願い
Q	エレティーン	メセラの結晶	

〔名前・名称〕
A…創業210年テーラー・ダットル
B…ビカーム薬局　女主人マァヘラ
C…ゾイゼン銃砲店　主人ゾイゼン
D…ヘソ曲がりのギーメ
E…叫ぶ女キメス
F…ヘジラ交通社長ラーセン
G…女サトラブ・テルキネ
H…腰痛ヒダーム
I…サイン娘ハーミー
J…喰えない芸人ハラノヤ・グー
K…女金貸しプーサン
L…HP屋ハピー
M…落ちぶれた男（ガリエフ）
N…叫ぶ女キメス
O…３千万ティラの弟モスケラ
P…３千万ティラの兄ルクルス
Q…デニス僧エレティーン
R…殺せない殺し屋ドッデ
S…チンピラのラリット
T…盗っ人アクラ
U…アルキリオン警察署長ランコム
V…泥棒パッパラ
W…タータレス坊や
X…レサ潜伏監視団
Y…レサ監視団長シジバルト
ア…盗みの神ゴーモ
★キファールの日だけ登場する人物
　おばんのテミス
　若いアイーシャ
　アルホール支配人・ラメーゴ


A
B
C
D
E
F
G
H
I
J
K
L
M
N
O
P
Q
R
S
T
U
V
W
X
Y
〔マップ記号説明〕
● ワープポイント
つぼ

アルキリオン・フェイトリア

☆アルフール海（X81, Y41）☆

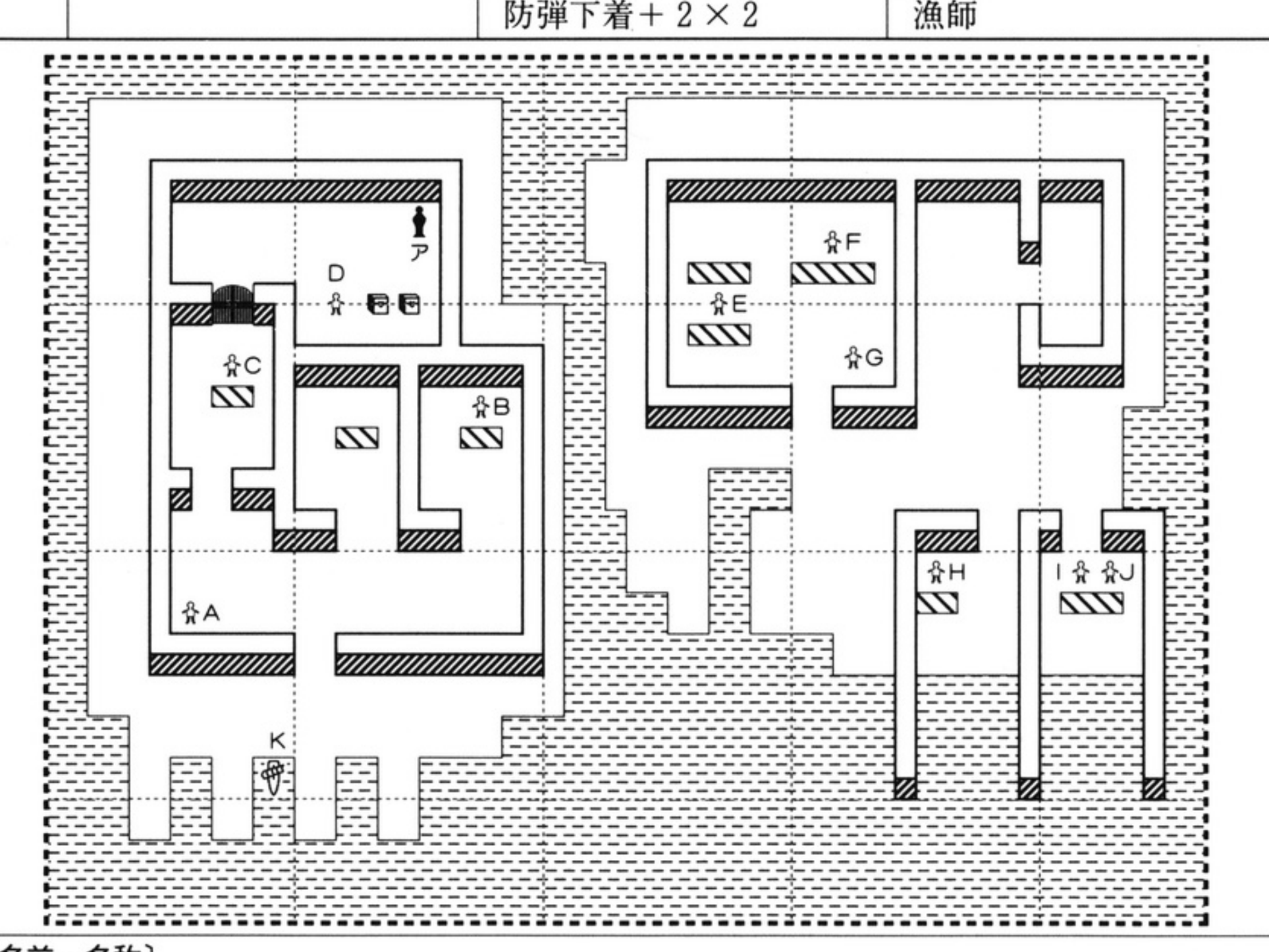
消費スタミナ	初級／20　上級／23　達人／27

▶ここで高く買い取ってくれるものは、鉱物、宝石類、織物だ

このフェイトリアにいる不可解学教授は、なんとも奇妙なことに「謎」を売っている。解ければ交易EXPなどを含む豪華な賞金・賞品がもらえるから、ぜひとも挑戦してみよう。怪しい場所を丹念に探しまわれば、第１～第３の謎ぐらいまでは、わりと楽に解けるはずだ。頑張ってくれ。

▶主要人物＆像

記号	名　　前	もらえるもの	備　　考
C	長老リュフロン	交易EXP６	商人
ア	交易神ルンデ	３千万ティラか ペジェリ×５	要イドラ
H	女仲買師トビィ	ホルスター４連発銃×２	王子
		ペジェリ×２、 メセラ×１、300万ティラ	商人
		防弾下着＋２×２	漁師



〔名前・名称〕
A…老守衛ザトン
B…不可解学教授カルトラオス
C…アルキリオン・フェイトリア長老リュフロン
D…老婦人ウカメイヤ
E…破産した船主スキッピル
F…サロン ラージャ主人イルセル
G…ウェイター、ニザーム（漁師マジョーンの弟）
H…アルキリオン取引所女仲買師トビィ
I…アルキリオン装備部バイトのオーリン
J…修理部主任タンジー
K…出航しない船
ア…交易神ルンデ

★キファールの日だけ登場する人物
酒乱のタンジー
気弱な交易商モイメリ
バサレイヌ婦人
修理部主任ジィジー
モイメリ号副船長

サルハドン

☆ネルブ海（X56, Y145）☆

消費スタミナ	初級／16　上級／19　達人／23

◇ボランティア◇『郵便配達』
記念品　貢献度2　火薬300ガジャール
　　貢献度4　メセラの結晶
　　貢献度6　EXPアンプル剤

▶世界最強の男といわれるブルガドがこの町にいる。また、王子の場合はビジュアルシーンも用意されている

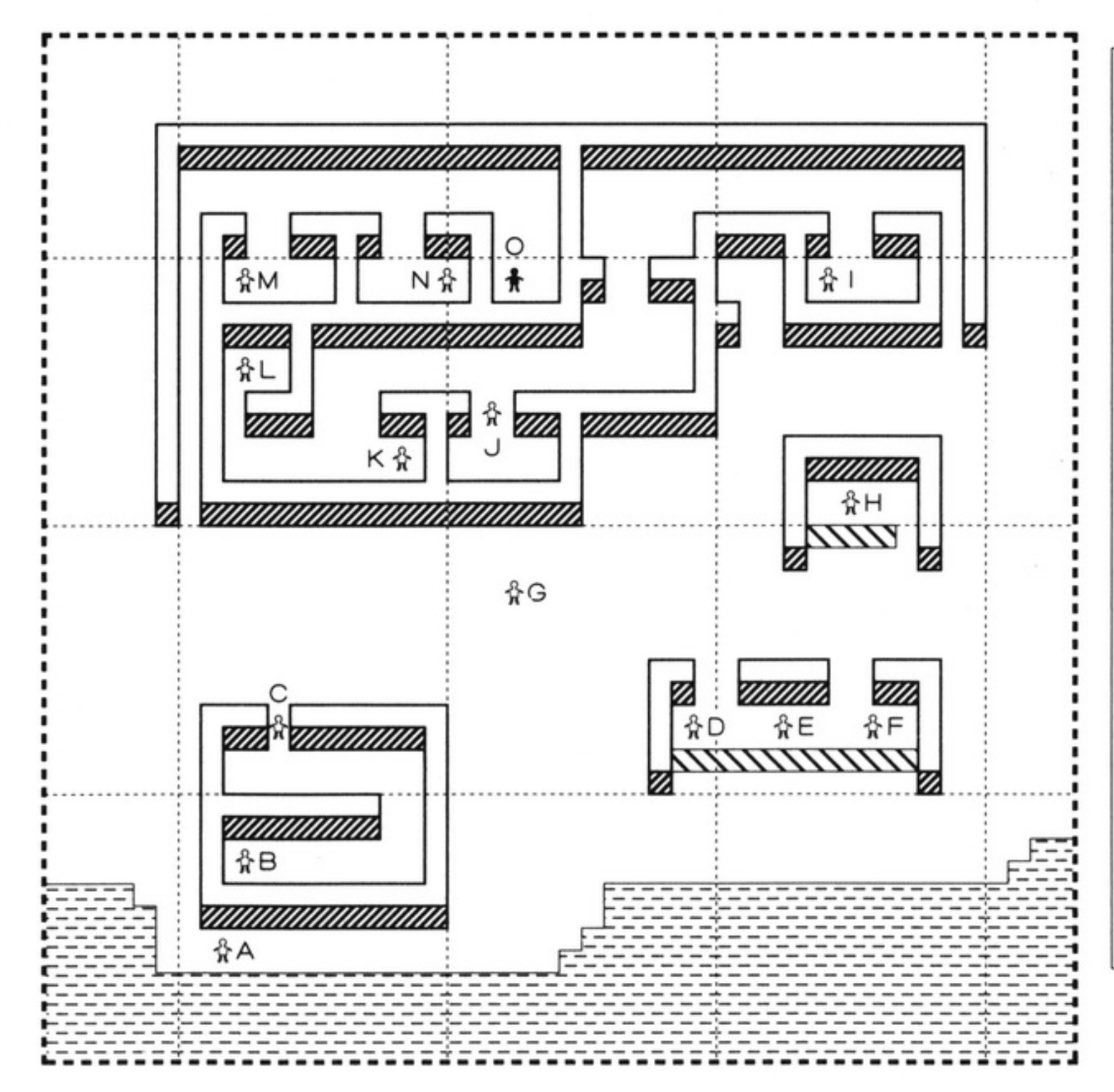
はじめ、この町のサトラブに話しかけると、なにか応対がおかしい。どうやら補聴器をなくして、こちらのいってることがわからないらしい。なんとか補聴器を見つけて、ちゃんとサトラブの仕事ができるようにしてあげないと、ボランティアもできない。なんとも困った話だ。

王子であれば、この町のどこかで涙の対面が！　ビジュアルつきで、かなりのものらしい。

この町にいるブルガドは、かなり能力の高い純血グレッシ。自称世界一の男だが、そのパラメーターは本当に世界一のはず。支度金はべらぼうに高いが、雇っておいて損はない男だ。グレッシのすべてのグゼムが使えるようになるしね。

▶主要人物＆像

記号	名　　前	もらえるもの	備　　考
E	老婆プルイギン	EXPアンプル剤	漁師
C	門番チョイバル	ペジェリの結晶	商人



〔名前・名称〕
A…散歩するクネクツ
B…ブルガド
C…門番チョイバル
D…ブローゼ雑貨店
　女主人シャリア
E…クパラ指輪店
　老婆プルイギン
F…アイローザ古物店主人
　チマローザ
G…番人ザモイ（漁師マジョーンの時のみ出現）
H…耳の遠いサトラブ
　ゴーエン
I…眠れぬシバロ
J…反省する名犬マルバラ
K…町の娘ラバナ
L…船乗りグリーチャ
M…悪党ワシャブ
N…病んだ女
　アイワルナ（王子の母）
O…レサ暗殺隊ザンカ

船上都市カラベル

☆アルフール海（X168 Y172）☆

消費スタミナ	初級／16　上級／19　達人／23

◇ボランティア◇『おたずね者狩り』
記念品　貢献度２　火薬300ガジャール
　　貢献度４　ガワースのビレット
　　貢献度６　イドラ

▶宝珠類を採集するときなどに必要なガワースを雇えるのはこの町だけ。余裕があったら雇っておこう

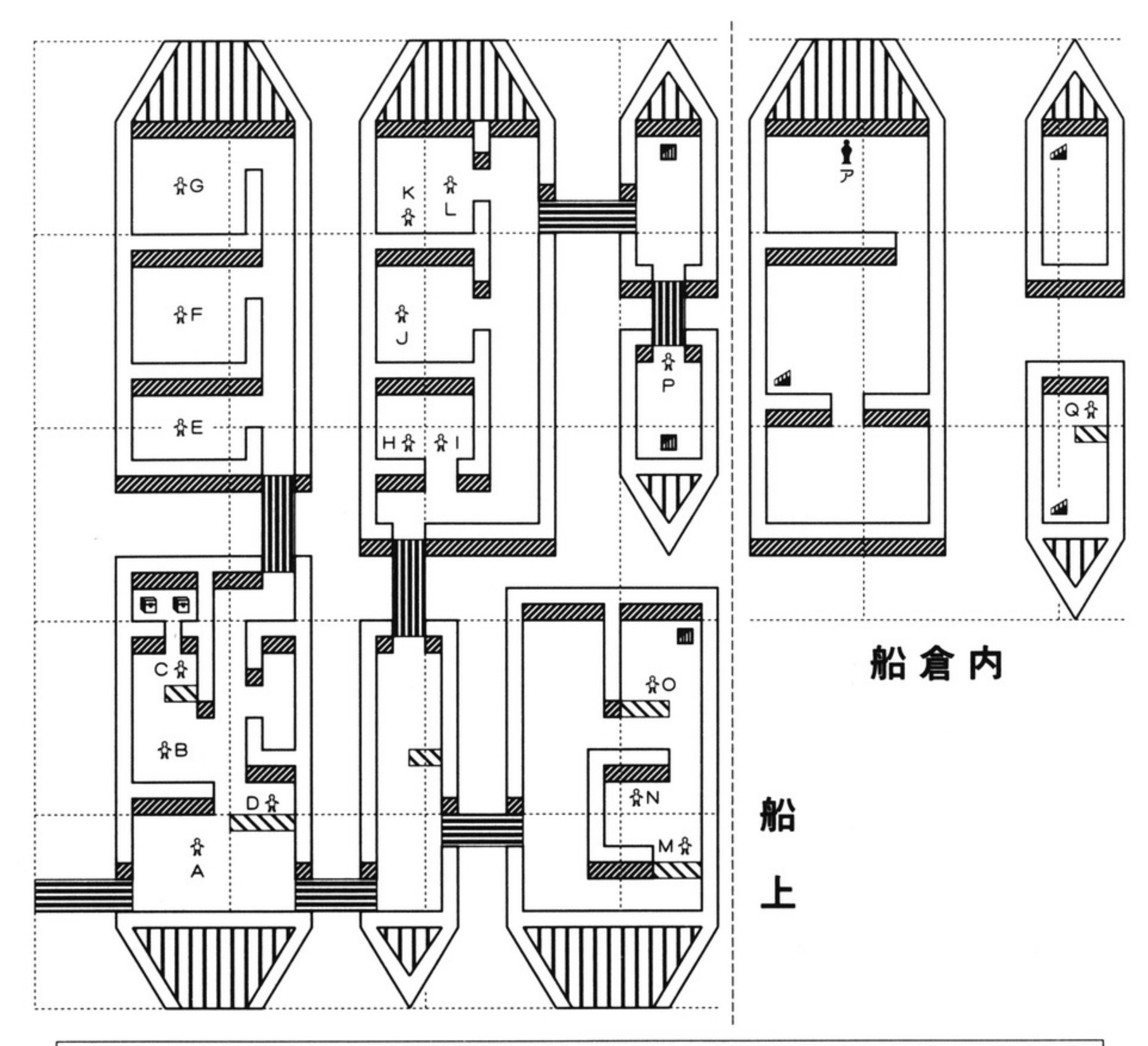
この町にあるガワース組合に行けば、町一番のガワースはすぐに紹介してくれる。だけど、ゲームの完全制覇を目指すなら、ぜひとも世界一のガワースを雇いたいところ。その世界一のガワースを雇うためには、「ガワースのビレット」と「真珠の命綱」が必要。その他に、もちろん契約金がいる。ただ、ガワースは２人１組で、片割れのスクーニはウルチムにいるから、本当に雇えるのはウルチムに行けるようになってからだ。

ガワース組合にあるガニムの箱はちょっと気になるんじゃないかな？　だけど、漁師でないと開けることはできないから、それ以外のマジョーンで来たときは悩まないでくれ。中身は開けてからのお楽しみ。

また、キファールの日には、宝貝をお金のかわりにするショップが開かれる。ペジェリなどが売られているから、宝貝と交換するといいのではないだろうか。

▶主要人物＆像

記号	名　　前	もらえるもの	備　　考
M	カネトール	1000万ティラ	王子、王子の借金を返済
		メセラの結晶	漁師、要チップ
ア	デニス守護神ホスチス	ペジェリの結晶×２	要イドラ



〔名前・名称〕

A…ズング坊や
B…組合補佐ナーホダ
C…ガワース組合組合長ヴァルナ
D…小男のサトラブ・バラド
E…夜釣りの漁師チマハド
F…船大工ガルボリ
G…小言のザルガーン
H…優しい姉キサラ
I…親切な妹ラトメ
J…無口な男ドローサ
K…母ちゃんマム
L…泳げない漁師メントス
M…カラベル金融店主カネトール
N…秘書セビリトール
O…グゼム・スパルタ・センター所長ラッバン
P…ヤミのジャンク船無口な見張りプガチ
Q…ヤミの売人ボンダル
ア…デニス守護神ホスチス

★キファールの日だけ登場する人物
女漁師ウンゴア
宝貝ショップ・ハラレ仲買人ズルンチ

隠れ都市ポルサ

☆マラメイヤ海（X221，Y130）☆

消費スタミナ	初級／16　上級／19　達人／23

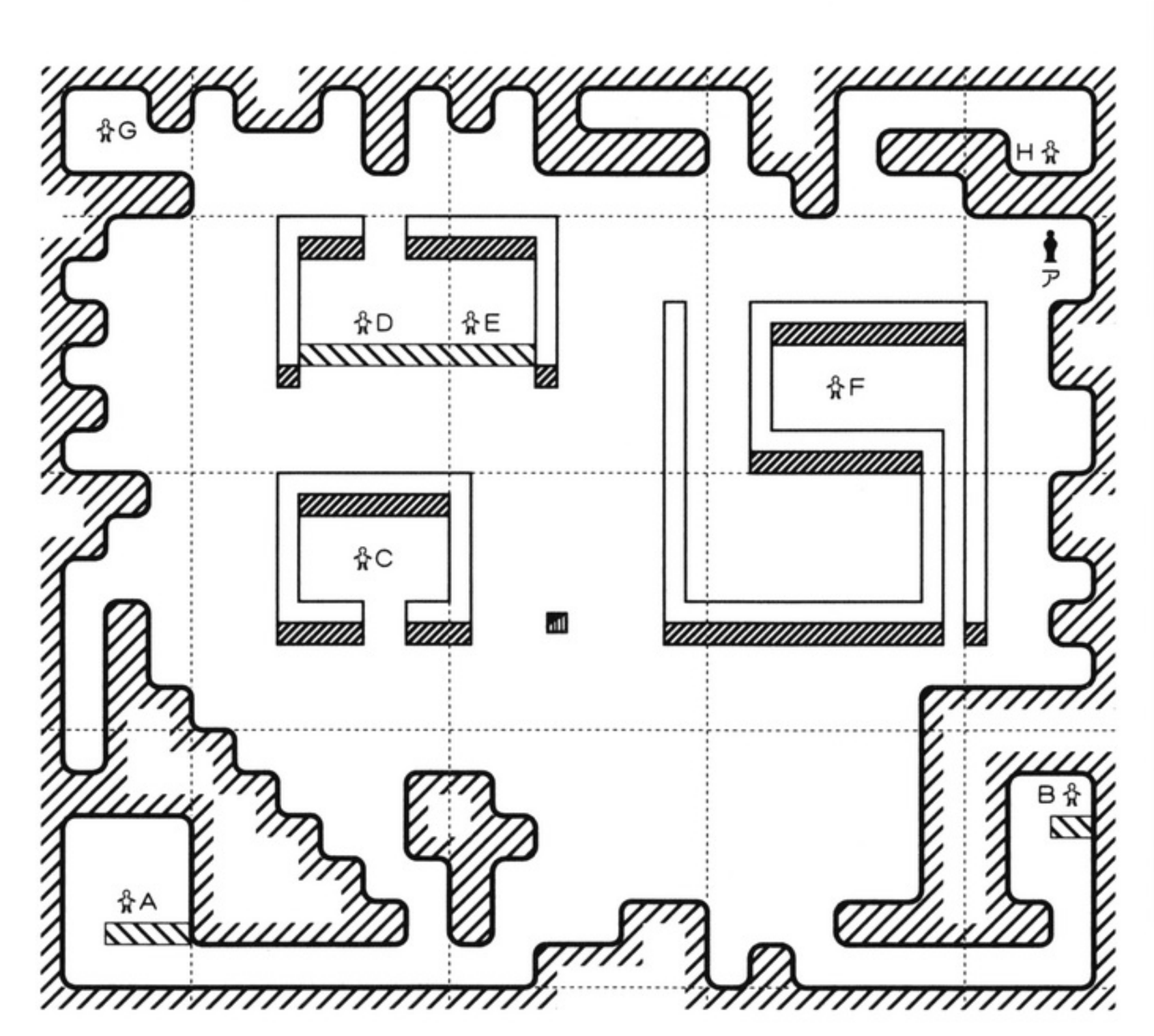
◇ボランティア◇『宿直』
記念品　貢献度２　30万ティラ
　　貢献度４　メセラの結晶
　　貢献度６　名誉市民証

▶名誉市民にならないと、誰も相手にしてくれない町。また、唯一、霊船用の武器を売っている町でもある

とにかく名誉市民にならないと話にならない。名誉市民になるためには「名誉市民証」を手に入れればいいのだが、その方法はサトラブから600万ティラで買うか、ボランティアの記念品でもらうかしかない。あえていわせてもらえれば、少しゲームになれたプレイヤーなら、間違ってもボランティアで市民証を手に入れたりはしないだろう。なぜなら、この町のボランティアというのが、この町で眠ることだから。もちろんホテルに泊まったときのようなスタミナUP、その他の特典はない。ちょっと損得勘定が合わない気がする。

それから、この町では、キファールの日の盗みは公認されている。そのキファールの日の盗みで、何かのビレットが手に入るという噂がある。意外に重要なものだったかもしれないが、さだかではない。

イドラを受け付けない海賊神ツィパは、ちょっと不思議な石像だ。町の中の誰かが情報を持っているかもしれない。すぐにあきらめないで、いろいろと試してみよう。



〔名前・名称〕
A…女サトラブ・クーニン
B…鍵師チョッパ
C…稲妻のアグリコ
D…ポルサ掘出し市店長
　ベベット
E…ポルサ買取り市
　片腕の所長ブーリス
F…ザリア
　（商人マジョーンのおば）
G…世界一の砲手タージル
H…世界一の砲手サラハン
ア…海賊神ツィパ

★キファールの日だけ登場する人物
女占い師ゲルドナ
ブルバン侯爵
真実王
　ベロガリオス８世
色黒の漁師ハガム
ビレット売りポタ
人を待つカチョーン

布の村ナッカラ

☆マラメイヤ海（X160, Y66）☆

消費スタミナ	初級／12　上級／15　達人／19

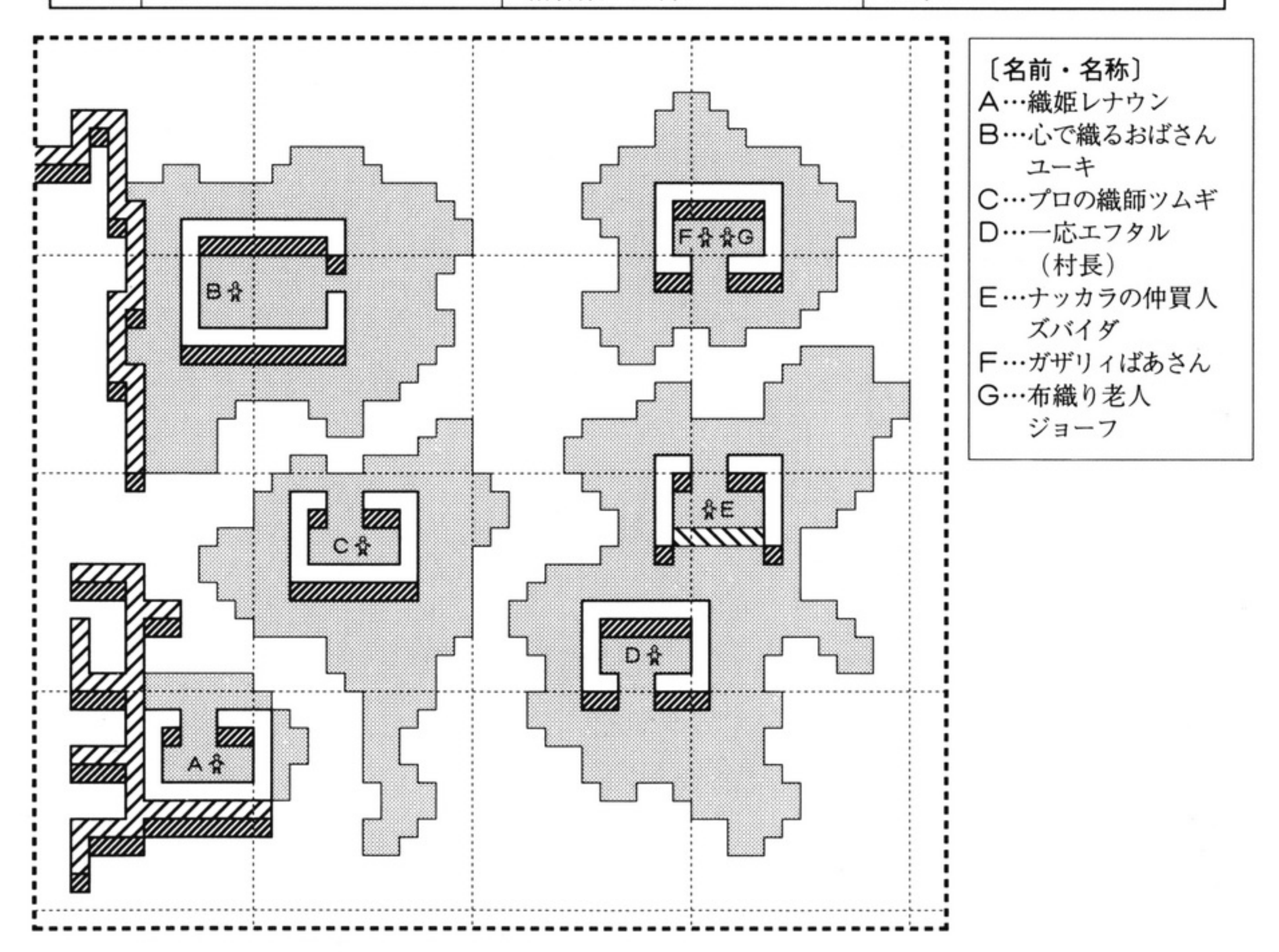
▶綿織物、絹織物を買いつけるならこの村だ

採集交易ほどには、もうからないかもしれないが、この村で手に入る織物を売買することで、ある程度の利益は得られる。ただし、綿織物は仲買人から買うと、ほとんどもうけはなくなってしまう。面倒でも直接織師から買いつけること。村人にお願いすれば売ってくれる。

また、エフタルは絹織物も作っていて、おどすと売ってくれる。絹と綿では、もちろん絹のほうがもうかる。交易等級が上がって、かなりの量の荷を積めるようになれば、この絹織物の取引きだけでも、かなりの利益が上がるようになる。

▶主要人物＆像

記号	名　　前	もらえるもの	備　　考
A	レナウン	1万ティラ	要発砲
F	ガザリィ	絹織物 10樽	王子



カート村

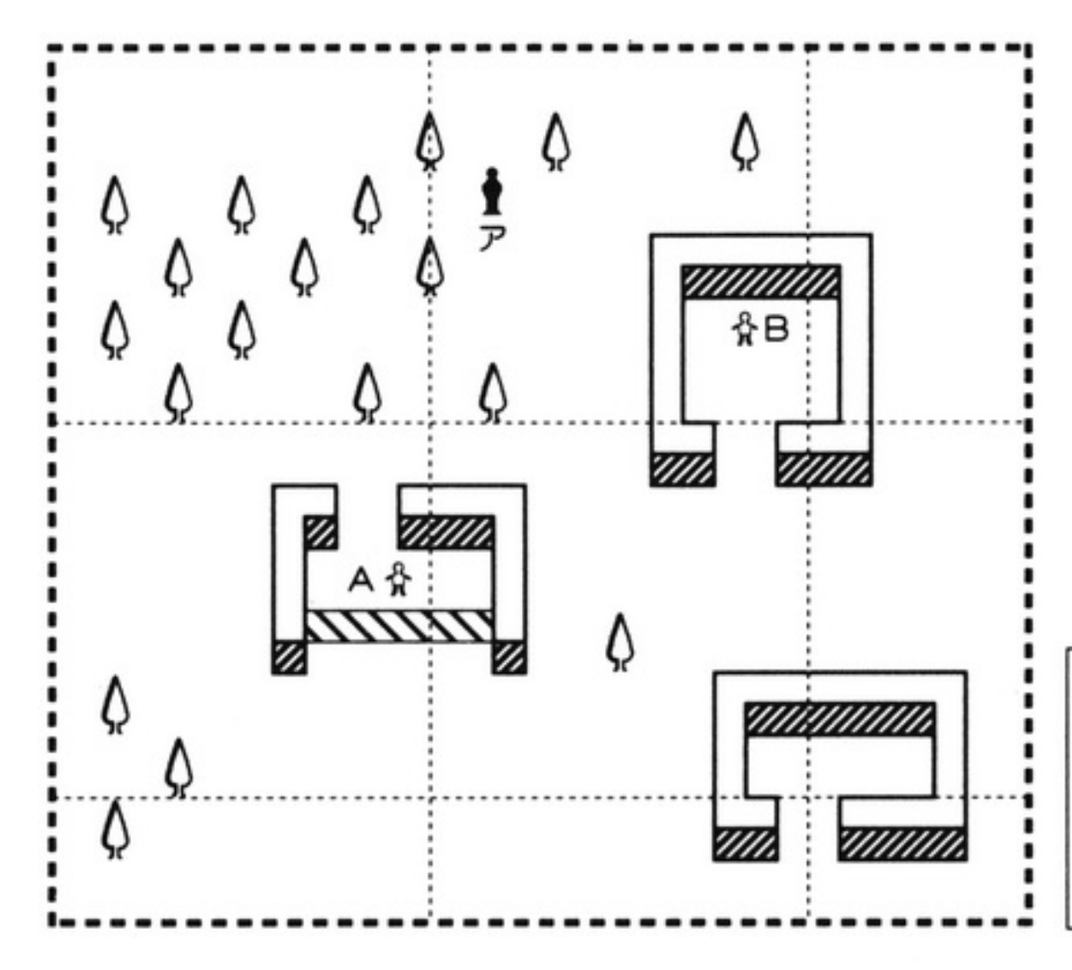
☆マロス海（X64, Y221）☆

消費スタミナ	初級／12　上級／15　達人／19

▶カートの葉が手に入る村

あぶない交易品カートの葉が手に入る村。持っていても捕まることはないが、普通はあまりもうからないだろう。何か特殊なルートを見つけたら……。

それから、ここにある石像は、イドラではなくベテルイドラを使う。それに原住民の神様だから、原住民の格好をしてないと何もくれない。こういう石像は他にもあるから、覚えておくと、どこかで役に立つかもしれないぞ。



〔名前・名称〕
A…カートの葉売店仲買人チャンベ
B…原住民長老パパンピ
ア…ザンジュ地母神ツァペンペ

マシュ島

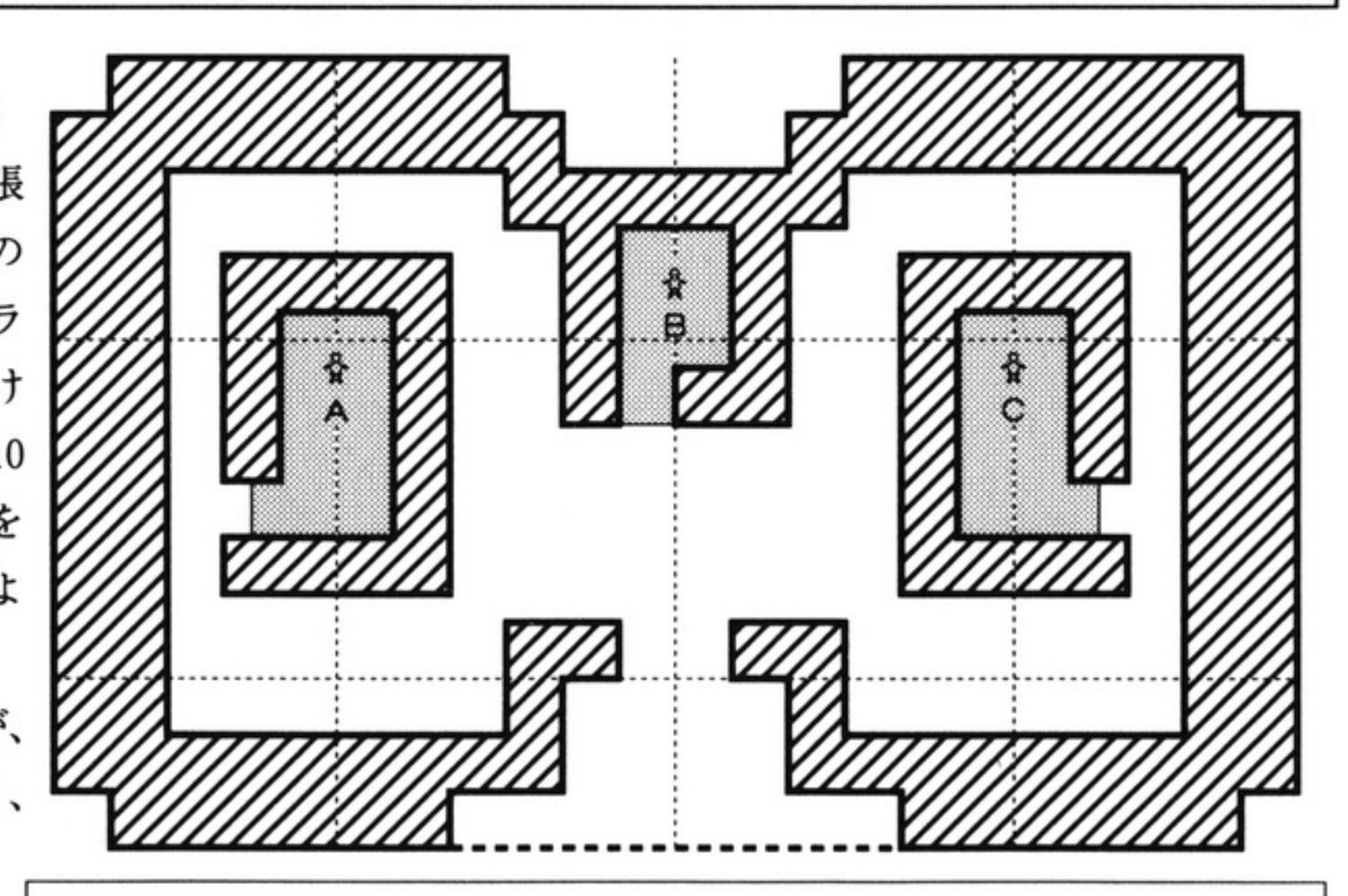
☆シドン海（X44, Y28）☆

消費スタミナ	初級／12　上級／15　達人／19

▶世界一の見張りを雇う

この島にいる世界一の見張りを雇うには、イブトーロの秘薬と、契約金200万ティラが必要だ。しかし、それだけでは雇えない。糸くずや、10本足のタコ探しやらの課題を出され、マジョーンの目のよさを試されるのだ。

糸くずは簡単に見つかるが、タコのほうは10本足ではなく、8本足しか見つからない。さあどうしたらいいのだろう。タバヤに相談してみようか？



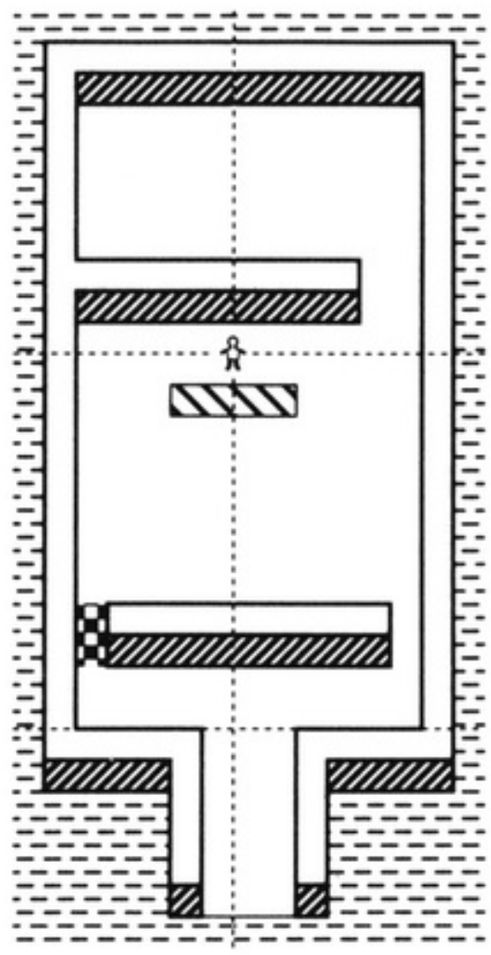
〔名前・名称〕
A…世界一目のよい弟ピチュ
B…手伝いおばさんタバヤ
C…世界一目のよい兄マチュ

金好き賢者ドルティラの家

☆ファルガナ海（X20, Y177）☆

消費スタミナ	初級／12　上級／15　達人／19

▶ここでは、種族のマーリファを教えてくれる。試験に失敗したときの用心に、入る前に必ずセーブしておいたほうがよい

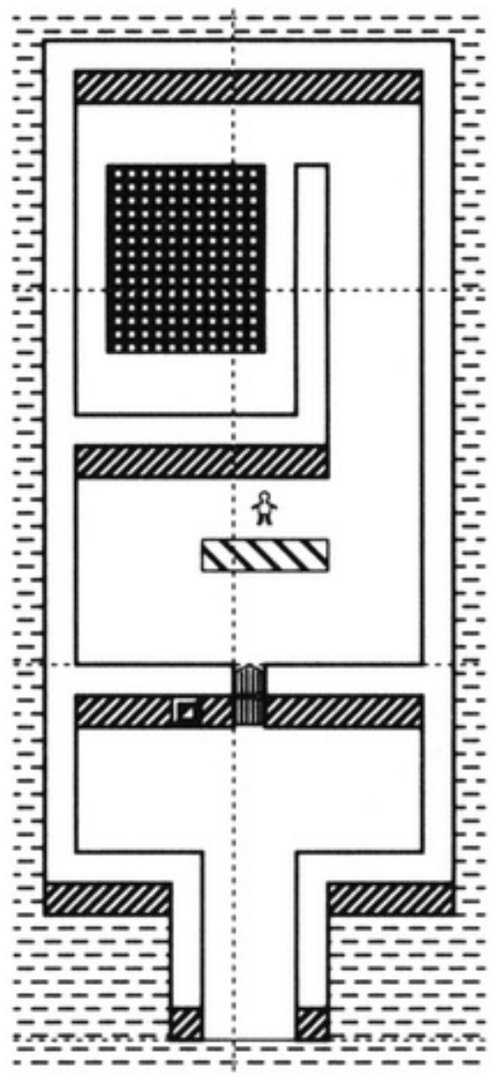


女賢者ベクの家

☆マラメイヤ海（X93, Y78）☆

消費スタミナ	初級／12　上級／15　達人／19

▶交易魔法、ラハマーニの秘法をリンゴ、タルム、綿織物、それぞれ1樽と交換で教えてくれる

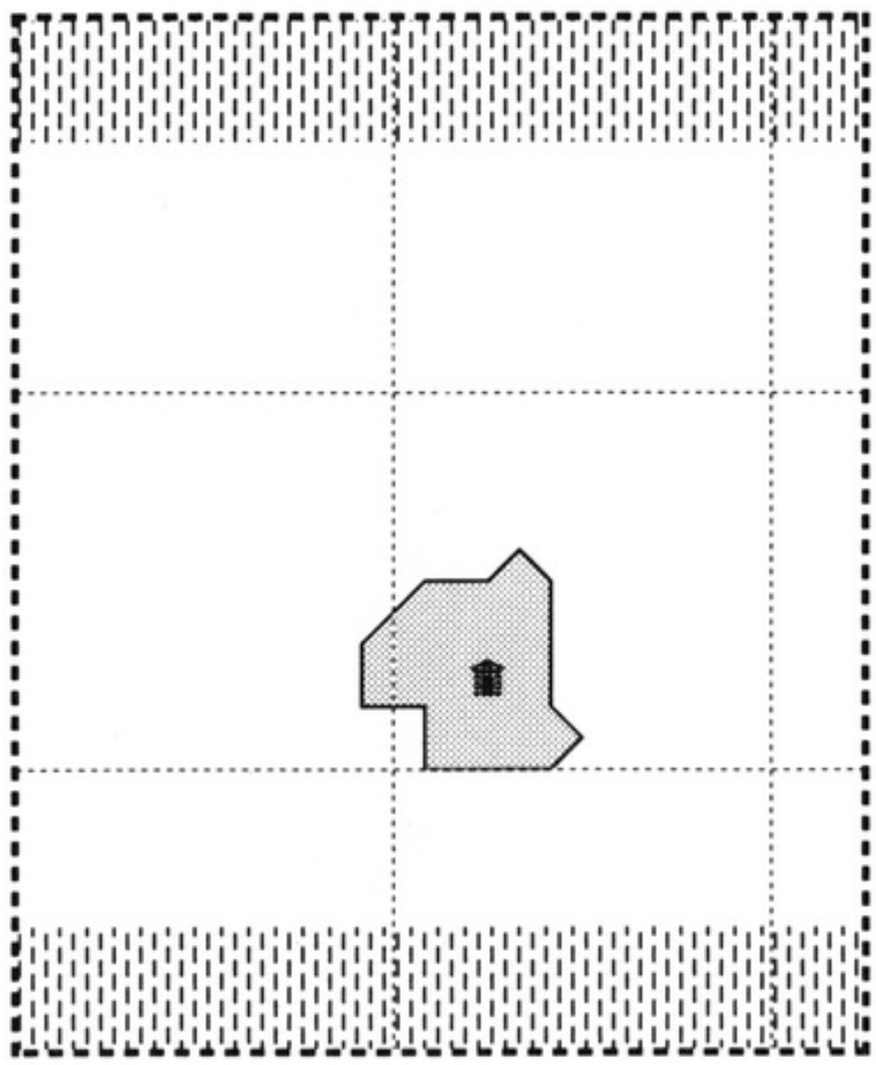


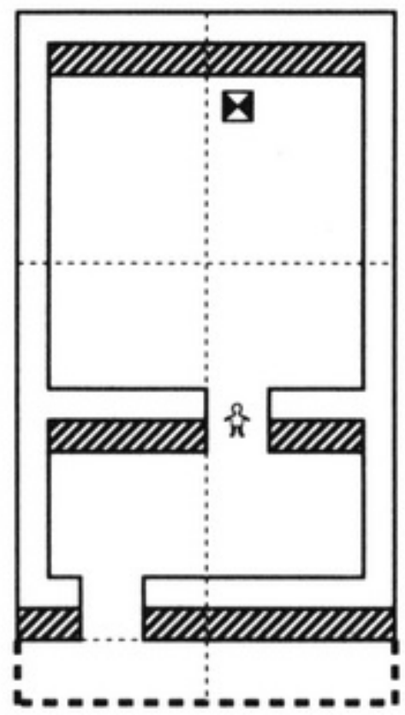
？？の賢者の家

☆　？　海（X???, Y???）☆

消費スタミナ	初級／12　上級／15　達人／19

▶どこかにある賢者の家。きちんとゲームのメッセージを読んでいる人は、なんとなくわかるはず。何があるかは見つけてからのお楽しみ





メメル

☆シドン海（X91，Y103）☆

消費スタミナ	初級／16　上級／19　達人／23

◇ボランティア◇『仮装ジャンケン』
記念品　貢献度２　350万ティラ
　　貢献度４　600万ティラ
　　貢献度６　ペジェリの結晶×２、EXPアンプル剤

▶メインストーリー上の重要人物、シュルギがいる町。王子の選ばれしパネスの者の遺産もこの町にある。漁師には涙の再会が！

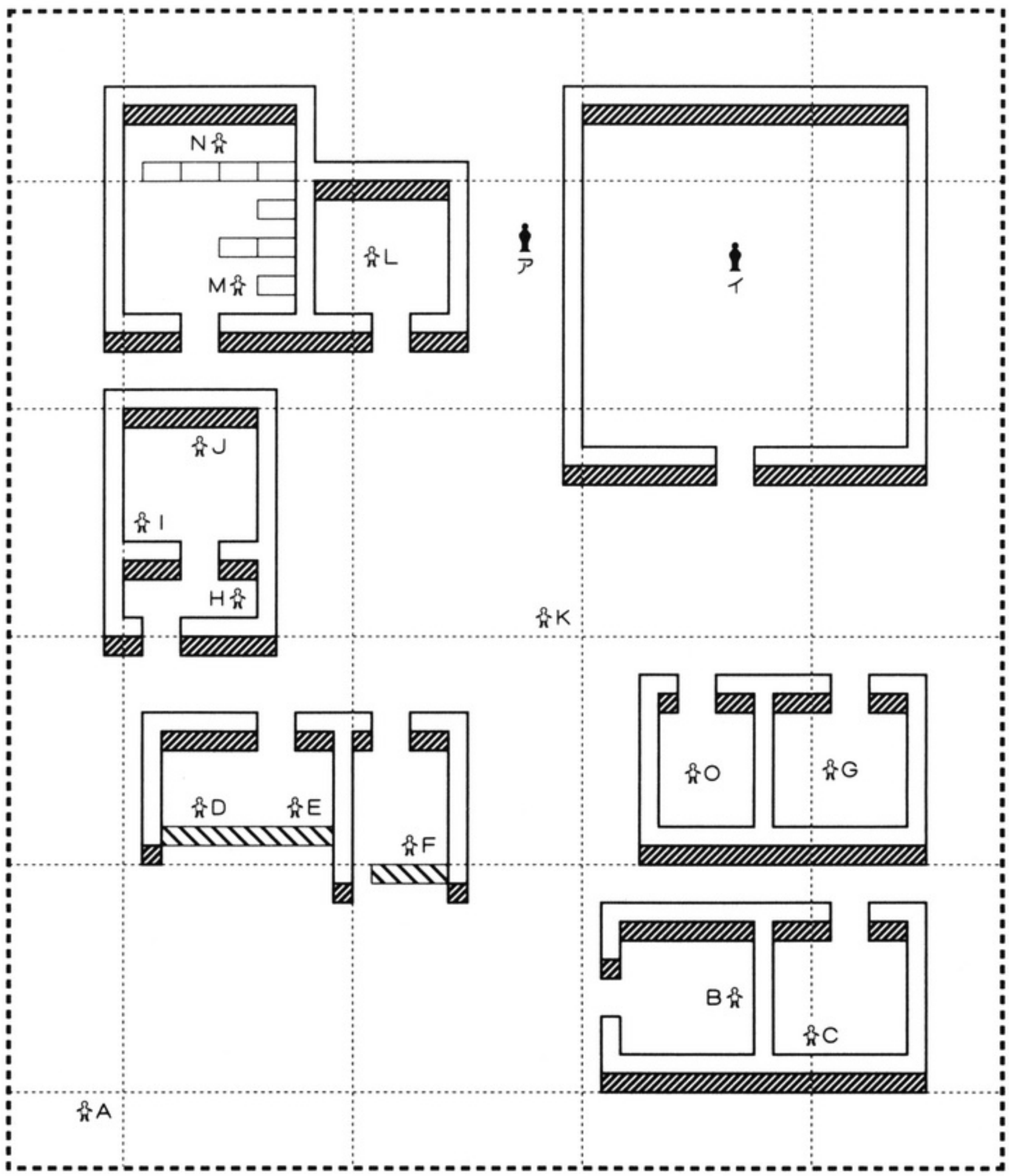
この町の住人は、最初みんな姿が見えない。そのことはメインストーリーにかかわるので、Ｐ.72にある。そちらを参照してほしい。

姿が見えるようになれば、この町で世界一のコックを雇うことができる。世界一のコックを雇えば、毎日のスタミナが40アップするから、メセラの結晶10個分の価値がある。雇うためには「大理石のマナ板」と契約金200万ティラの他に、グルメテストに合格しないとならない。だが、正解は誰かが、こっそり教えてくれるから、こまめに聞きまわることが肝心だ。

さて、最後まで姿が見えないノントトだが、町の西南あたりの場所にいる。こちらもこまめに探してみよう。

▶主要人物＆像　　（注）すべて、その人が見えるようになってからです。

記号	名　　前	もらえるもの	備　　考
D	女主人ハーヌイ	コンカード４連発銃	
E	ウーザム	ペジェリの結晶	
F	サトラブ・ケラム	１千万ティラ	要お願い
C	ルシド	ペジェリの結晶×４	商人
A	ノントト	休みのビレット	



〔名前・名称〕

A…ノントト
B…娘イブリィ
C…卸業者ルシド
D…シドン薬品女主人ハーヌイ
E…メメル・ファイナンス社長ウーザム
F…サトラブ・ケラム
G…婚約者ヒエラ
H…ニセ王子マジョーン
I…妹ファーニャ
J…ザキ・アフマディの娘ダーナ
K…無職チョロット
L…石像師シュルギ
M…世界一のコック、ジァン
N…クラブ・メメル 世界一のコック・ロカンタ
O…メヒテ僧パルト
ア…泥の神チャムー
イ…メヒテ守護神レサ

テルドット

☆西ドルゲスト海（X70, Y217）☆

消費スタミナ	初級／16 上級／19 達人／23　結婚後(商人) 初級／10 上級／13 達人／17

◇ボランティア◇『火の用心』
　記念品　貢献度２　200万ティラ
　　貢献度４　ペジェリの結晶×１
　　貢献度６　ベテルイドラ
◇ホテル「夢の館Ⅱ」◇
　効果／翌日のスタミナ40UP＋交易EXP２　あるいは　経験値650
　宿泊料／250万ティラ（ホテル券５枚）

▶商人の選ばれしパネスの者、エミネ・ジャイブがいる。さらに商人専用のビジュアルシーンも用意されている

この町では商人マジョーンに関連したイベントが多いようだ。

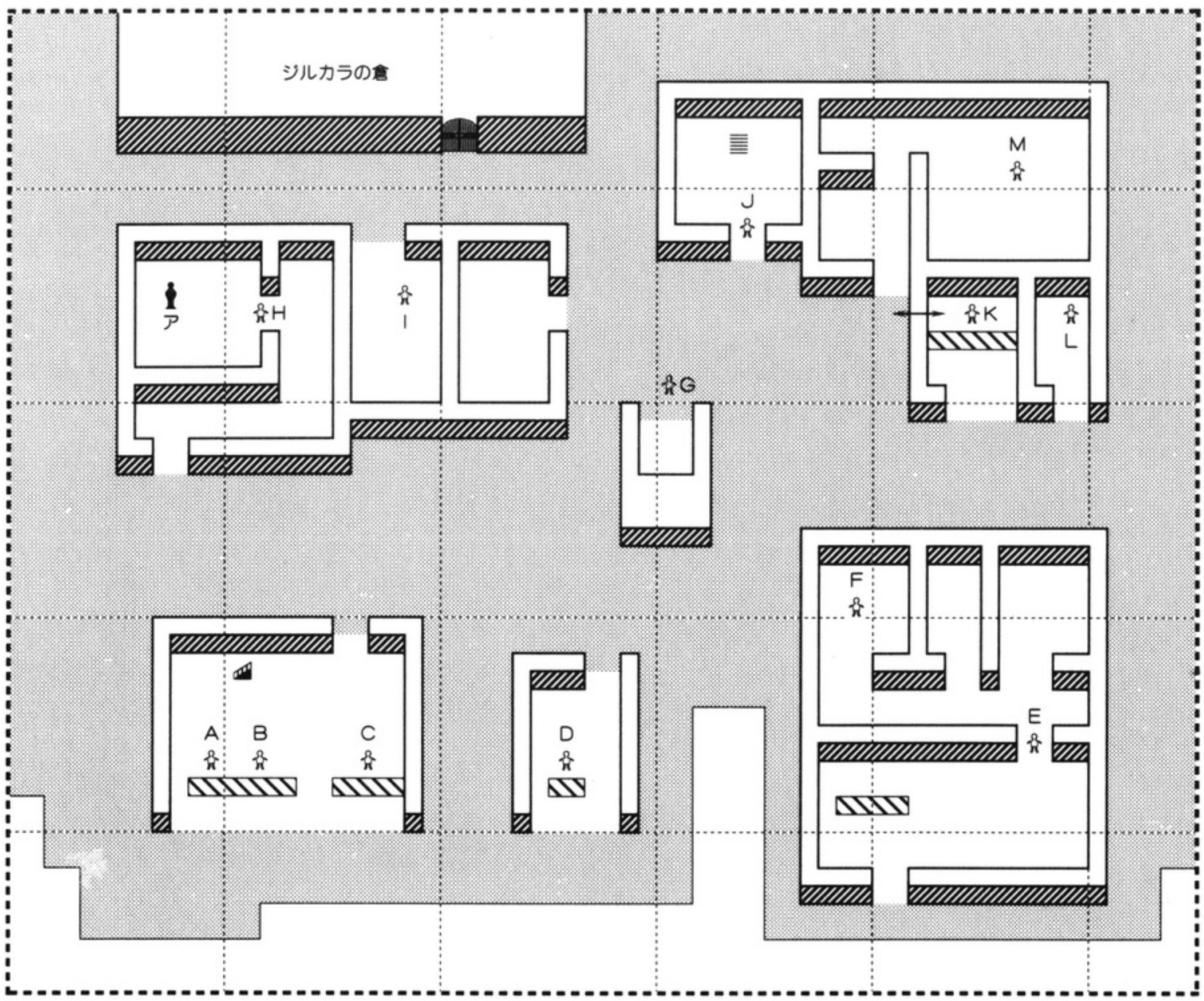
海賊買取り市のマリシュクは「ダウの右目」を売ってくれる。右目は東パルチャップのマップを表示してくれる便利アイテム。買っておいても損のないものだ。

町にはムカンナーなどという謎の人物や、下痢の男なんてのまでいる。じつはこの２人、ずっと世間を欺(あざむ)いている。ではどうやれば真実を話してくれるのか？　とにかく、いろいろと試してみることだ。

それから、キファールの日に謎の女海賊船が出現するのには気づいただろうか？　どうやらフェイトリアに関係者がいるらしいが、詳しいことはわかっていない。仲買人あたりが何かを知っているのではないだろうか？

▶主要人物＆像

記号	名　　前	もらえるもの	備　　考
K	ゲルボナリス	イドラ	要お願い
M	エミネ・ジャイブ	５千万ティラ、ペジェリ×２	商人
ア	平安の神イーペ	パーティー・レベル１UP	要イドラ



〔名前・名称〕

A…ビラム銃砲店鍛冶師ビラム
B…テルドット買取り市所長・マリシュク
C…チーラ・フード＆ドラック女店員ベレン
D…燃えるサトラブ・ラーゲン
E…署長コパッティ
F…囚われのチーラ
G…下痢の男オラーフ
H…ムカンナー（覆面者）
I…老人カビリ
J…シーフ・アレババ
K…ゲルボナ無明学家元ゲルボナリス
L…恋するゴーディン
M…未亡人エミネ・ジャイブ
（商人マジョーンの選ばれしパネスの者）
ア…平安の神イーペ
ホテル「夢の館 Ⅱ」…女主人ベルシラ
ジルカラの倉…豪商ジルカラ

★キファールの日だけに登場する人物
酔っぱらいダロネン
女船員ジャミーラ
歩きリオン

テルドット・フェイトリア ☆西ドルゲスト海（X78, Y217）☆

消費スタミナ	初級／20　上級／23　達人／27

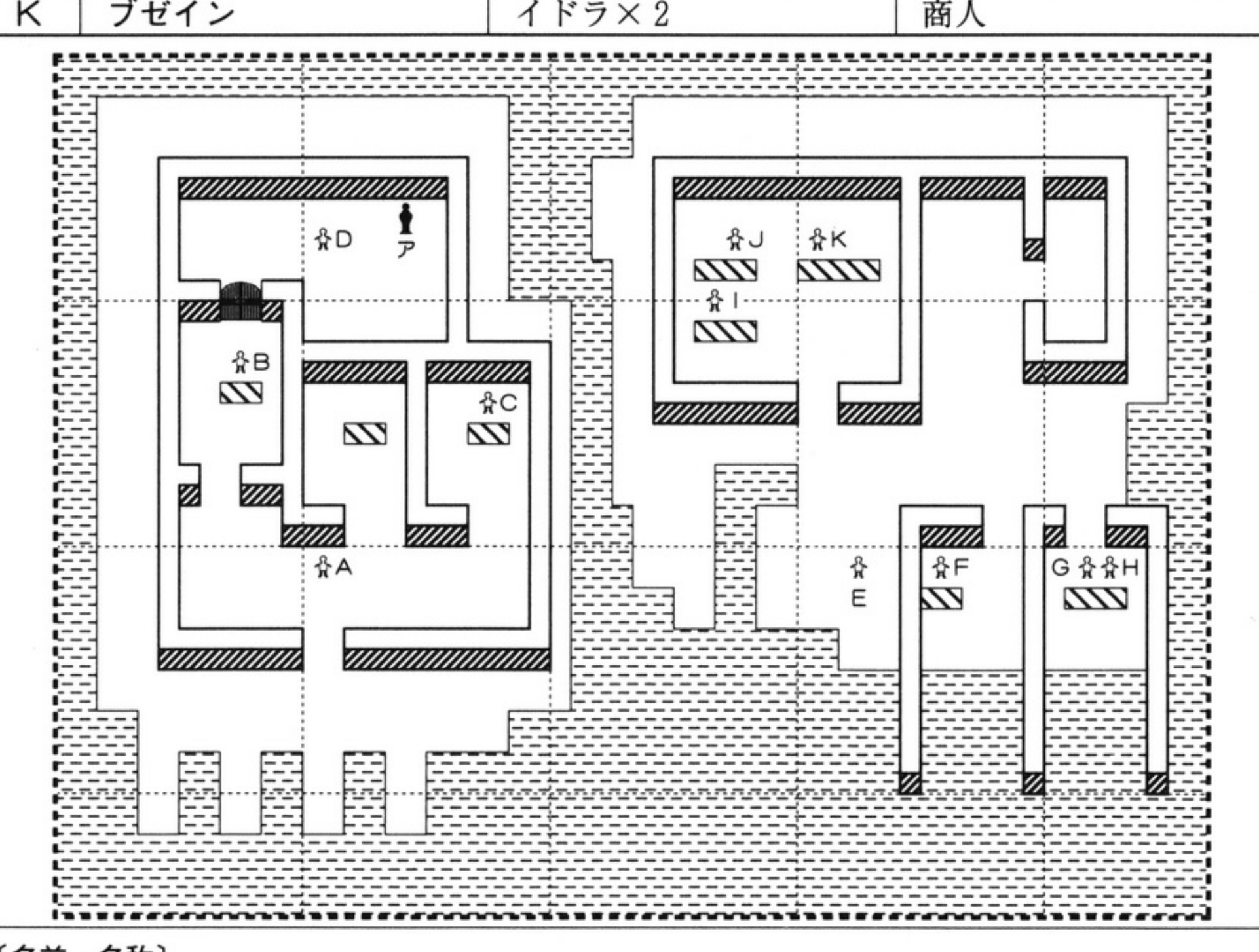
▶ここで高く買い取ってくれるのは、魚介類、宝珠類、貨幣類だ

このフェイトリアには、バルモヌス講というものがある。いわれた未発見採集地を見つけてくれば、賞金がもらえる。講に参加しておけば、未発見採集地を見つけたもうけと、さらに、賞金がもらえるわけだ。なんとも魅力的な話。だが、いわれた採集地を見つけるというのは、大変かもしれない。少々ずるいかもしれないが、あらかじめ未発見採集地の場所をたくさん調べておいてから、講に入るというのもいいかもしれないな。

ところで、酒場の客にはおごりまくっているだろうか？　この酒場の客には、ちょっと危ないやつもいるが、何かいいことも多いはずだ。キファールの日しか飲みにこない客もいるから、要注意だ。

▶主要人物＆像

記号	名　　前	もらえるもの	備　　考
ア	交易神ルンデ	パーティー・レベル4UP	要イドラ
D	ボボタ	ペジェリの結晶	
K	ブゼイン	イドラ×2	商人



〔名前・名称〕
A…受付ティフェニ
B…長老アルベンガ
C…女教授バルモヌス
D…原住民のギルドマスター・ボボタ
E…世界一の船主ヘロット
F…テルドット取引所仲買師タズベコ
G…修理部主任ジムント
H…テルドット装備部主任タートリン
I…アル中アル
J…飲んでるリオン
K…酒場バロン主人ブゼイン
ア…交易神ルンデ

★キファールの日だけに登場する人物
賭け酒のグオール
海の男パードン

ウルチム

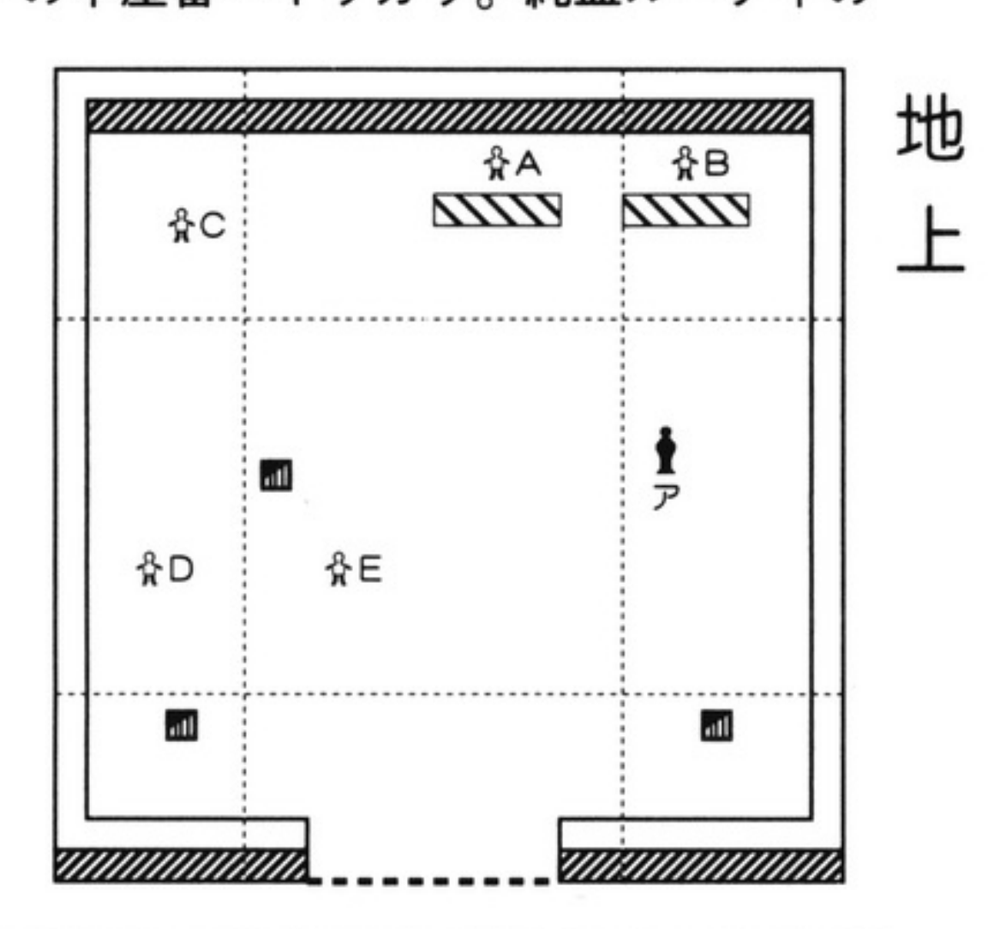
☆西ドルゲスト海（X190, Y59）☆

消費スタミナ	初級／12　上級／15　達人／19

▶この村には世界一のガワース・スクーニ、世界一の牢屋番・イリガリ。純血ルーティのバイアがいる

この村は地下がかなり広く、ほとんど地上部分と同じぐらいの広さを持っている。もちろん、何かあるのもほとんどがこの地下。

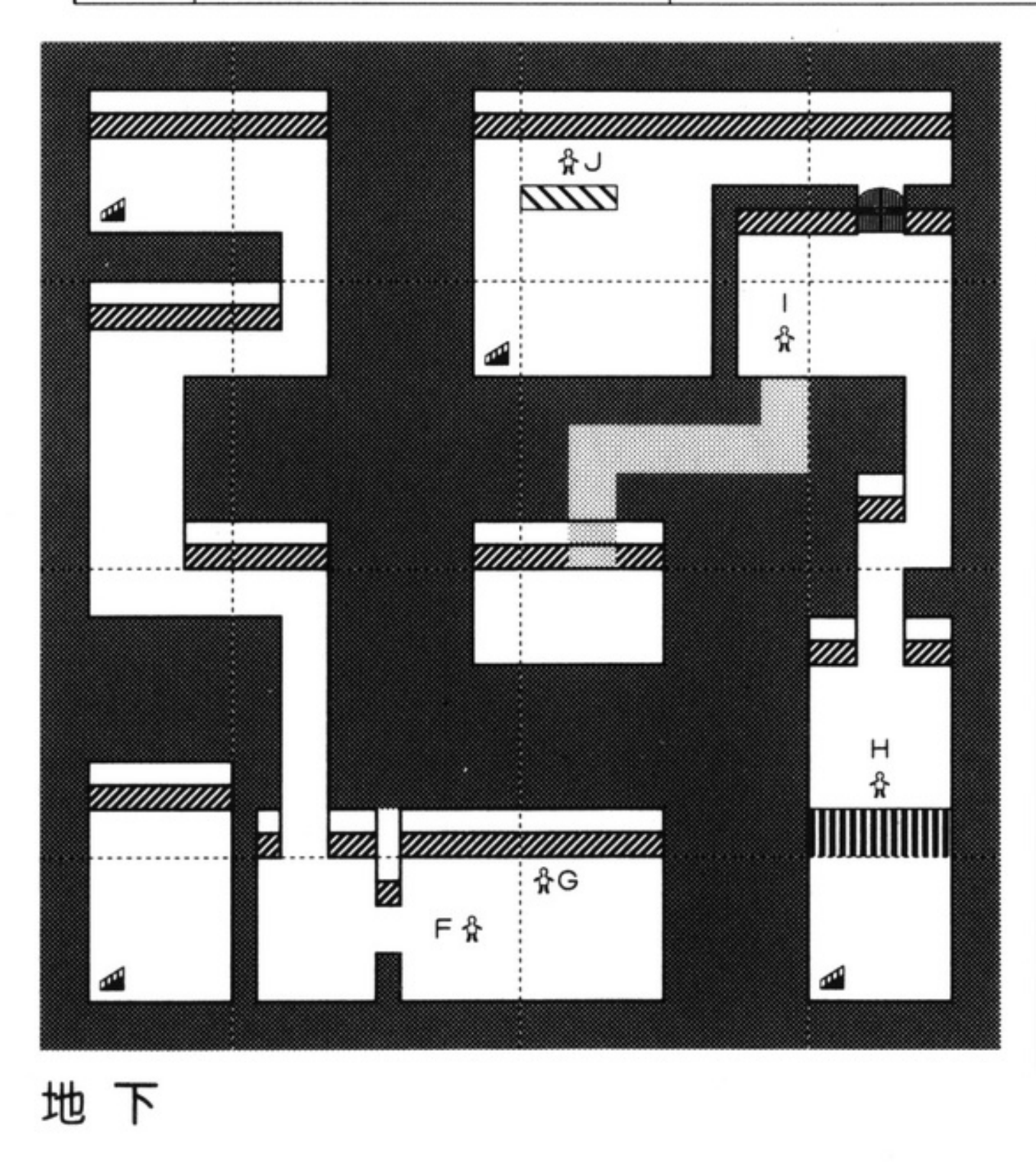
カラベルで世界一のガワース・ナーホダにいわれたとおり、もう1人のガワースはこの村にいる。レサに囚われているが、なんとか助け出してやろう。さらに世界一の牢屋番イリガリもこの村の地下にいる。「金の揺り椅子」を忘れずに持って行こう。町一番の牢屋番はまるで使えないが、世界一はめちゃくちゃ有能だ。ゴルドの司令官を捕えても、すぐに仲間にできるようになる。



地上

▶主要人物＆像

記号	名　　前	もらえるもの	備　　考
A	ケンワル	メセラ、レモンの絞り器、ダムダム単発銃	漁師
J	バーフ男爵	1500万ティラ、メセラの結晶	王子
ア	交易神ルンデ	交易EXP 6 UP	要イドラ



地下

この村で忘れてならないのが、純血ルーティのバイア。契約金はブルガドに次いで高額なのだが、確かにパラメーターはそれ相応のようだ。なんとかしてルーティ艦の艦長にしたいものだ。

〔名前・名称〕
A…ダムダム銃砲店主人ケンワル
B…占い師
　ゲポバリドリオラハリオリウス
C…座り屋ニスキレン
D…心の詩人ウザラスキー
E…少女ロチ
F…レサ神団魔界師ゲル
G…世界一のガワーススクーニ
H…世界一の牢屋番イリガリ
I…世界第二の男バイア
J…エフタル・バーフ男爵
ア…交易神ルンデ
★キファールの日だけに登場する人物
　父親セノワ

クリフトン

☆ゴルド海（X48, Y164）☆

消費スタミナ	初級／16 上級／19 達人／23　結婚後(漁師) 初級／10 上級／13 達人／17

◇ボランティア◇『地雷の回収』
記念品　貢献度 2　イドラ× 2
　　貢献度 4　ペジェリの結晶× 2
　　貢献度 6　1000万ティラ

▶陸戦で最も効果の高い武器と防具のそろう町。漁師の結婚イベント、ラープマンとの対決などがある

怪僧シンタクマはメインストーリーにかかわる重要人物。メインストーリーとのつながりはP.89を参照してくれ。

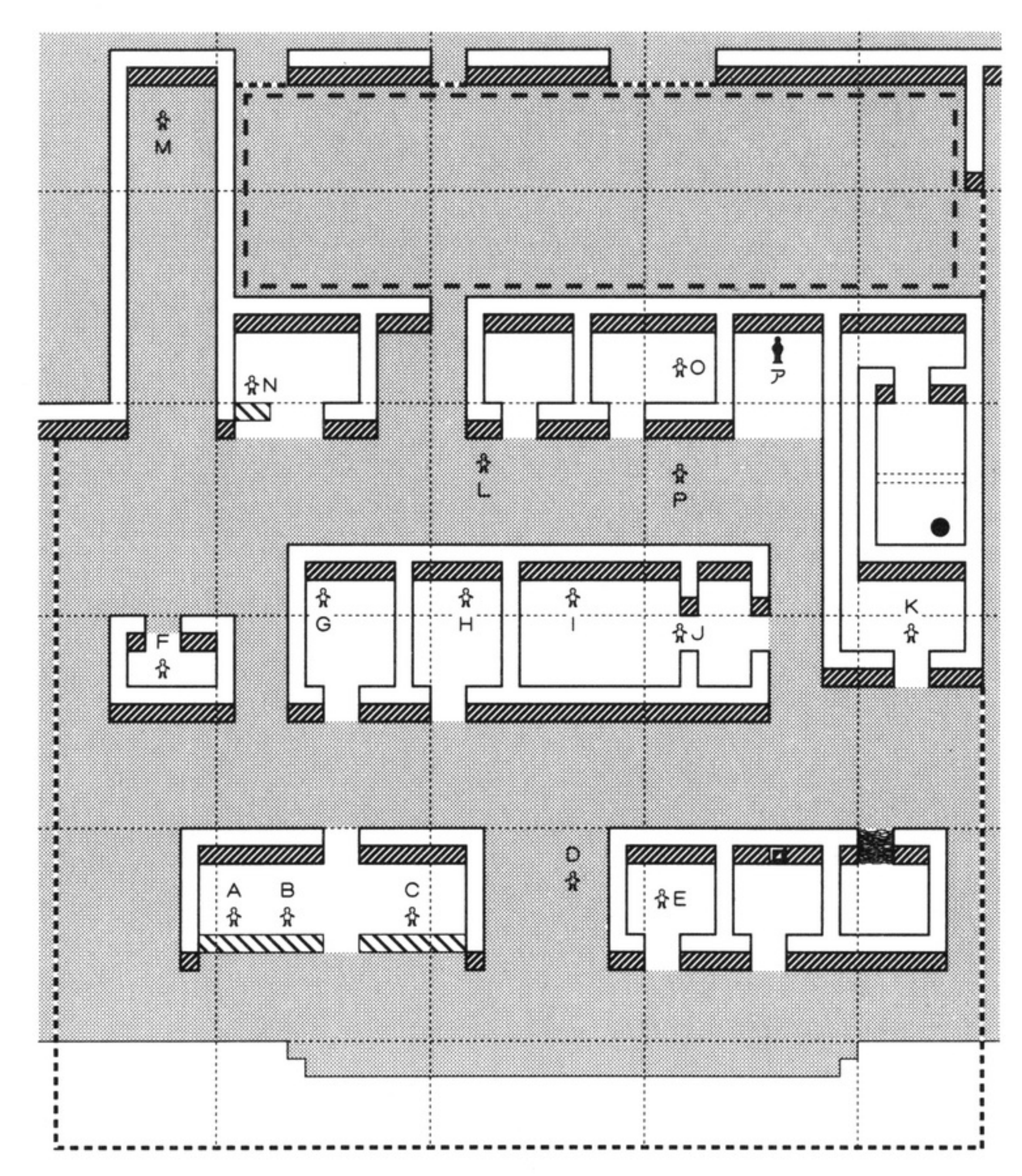
漁師で来た場合は、この町に住むサリアナと結婚することができるので少しお得だ。

知ってのとおり、クリフトンはゴルド人の町。さすがにそのおかげか、陸戦での最強装備が手に入る。エルム四連発銃と防弾キングがそれだ。陸戦が有利になるから、なるべく早く手に入れたいものだ。ただ、エルム四連発銃は「アメミット添加剤」がないと装備できないから注意も必要だ。

この町で最も大きな謎は、ラープマンの財宝がどこにあるかだろう。ハッキリいって財宝はある。だが、どうやれば手に入るかはわかってない！　ひとつだけいえることは、ラープマンを倒したあとでないと、絶対に見つからないということ。もし、財宝を見つけたいなら、何度かこの町に足を運び、少しずつ、探していくしか手はないだろう。

▶主要人物＆像

記号	名　　前	もらえるもの	備　　考
C	老婆ヨランタ	防弾キング	
H	ロンブローイ	ペジェリの結晶× 2	王子
I	令嬢サリアナ	メセラの結晶	王子、商人



〔名前・名称〕

A…ロンブ・ドラッグ店員ピアレ
B…クリフトン買取り市所長グリゴロ
C…聖ヨランタアーマー老婆ヨランタ
D…自警団ガジャマ
E…ベリヤ夫人
F…気さくなブバオおじさん
G…トリン
H…オーナー・ロンブローイ
　（王子マジョーンの元家庭教師）
I…令嬢サリアナ
J…養育係ガラメネ
K…守衛タゲル
L…怖がる娘ホーホ
M…怪僧シンタクマ
N…ゴルド人のサトラブ・バツラ
O…クートの母ハミヤン
P…子供クート
ア…ティヤマート守護神バラン

★キファールの日だけ登場する人物
ラープマン
交易船メヒテ号

ズフモイ村

☆シドン海（X146, Y228）☆

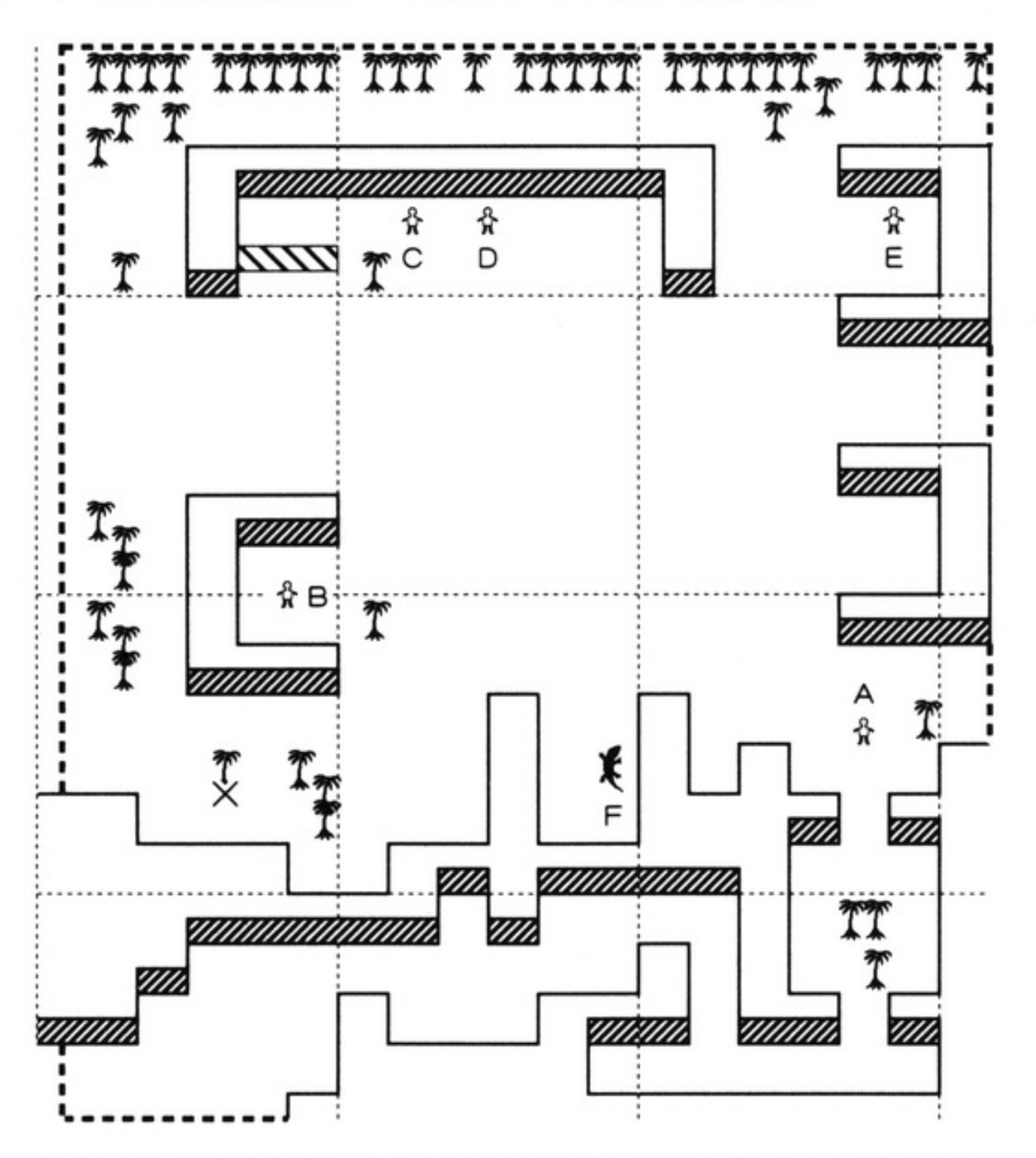
消費スタミナ	初級／12　上級／15　達人／19

▶献上交易の村

ここは原住民の村だから、当然こちらもそういう格好で来たほうがいいに決まっている。つまり原住民腰ミノで村に入れということ。この服を着てさえいれば、どんなやつもころっとだまされてしまうから不思議。

うまくこの村の王と交渉すれば、献上交易でもうけさせてもらえる。しかし、なかなかもうけるのは難しいという噂もある。

また、漁師マジョーンの場合だけ、元デニス僧サルワトが出現する。



〔名前・名称〕
A…交易商スーフン
B…原住民ババーネ
C…家来テテンプ
D…未開王アチャポンⅢ世
E…元デニス僧サルワト
（漁師マジョーンのみ出現）
F…ワニのタロタロ

グロニク村

☆東ドルゲスト海（X198, Y15）☆

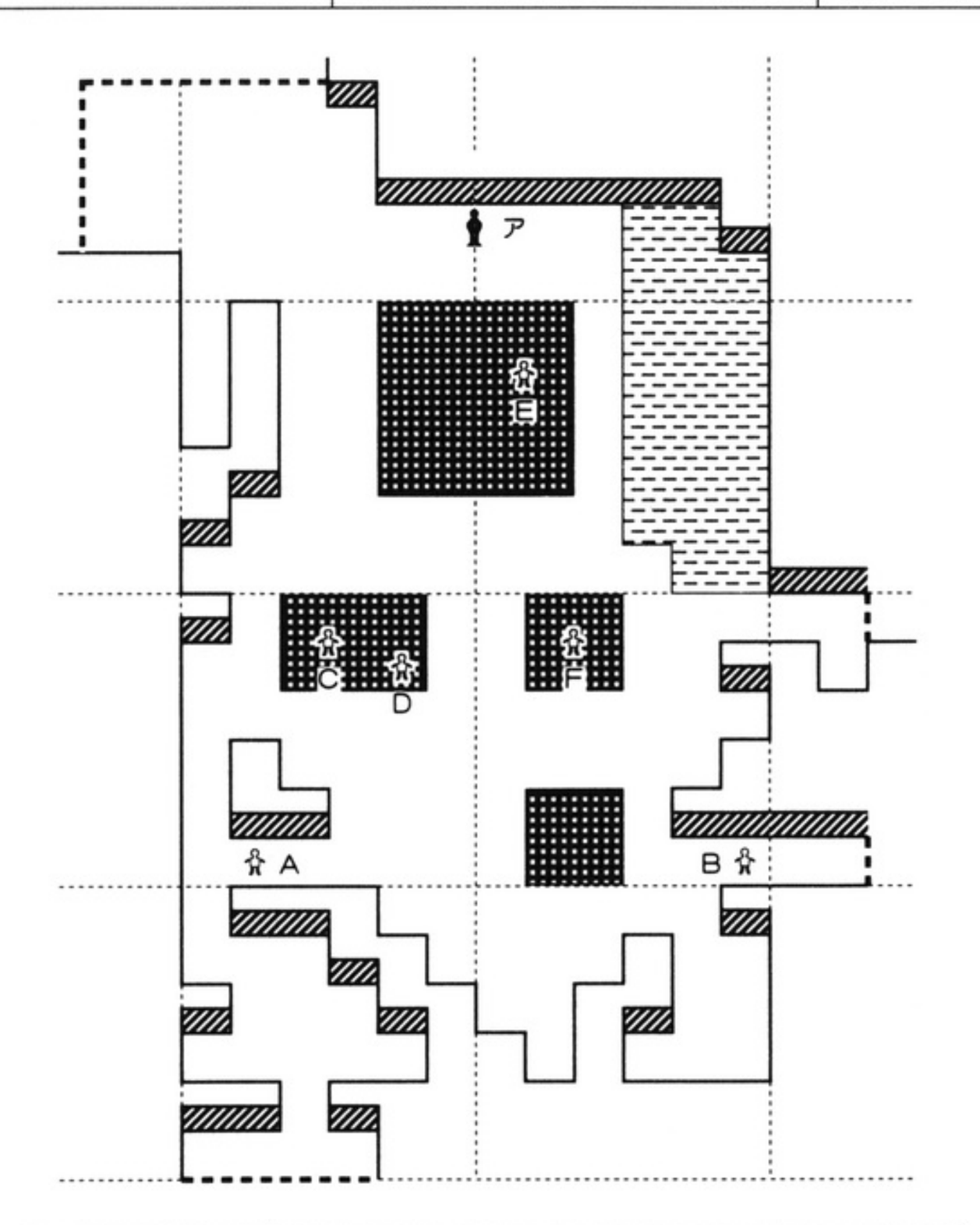
消費スタミナ	初級／12　上級／15　達人／19

▶ポトラッチ交易の村

この村では、ポトラッチ交易ができる。ただし、ポトラッチをするためには「ウンジャロ・ビレット」を大酋長に渡さなければならない。交易等級が低いと、恐らくポトラッチ交易は成功しないだろう。だが、うまくいけば、かなりのもうけになるはずだ。

▶主要人物＆像

記号	名　　前	もらえるもの	備　　考
ア	雪の神ヒマ	基本スタミナ1UP	要イドラ

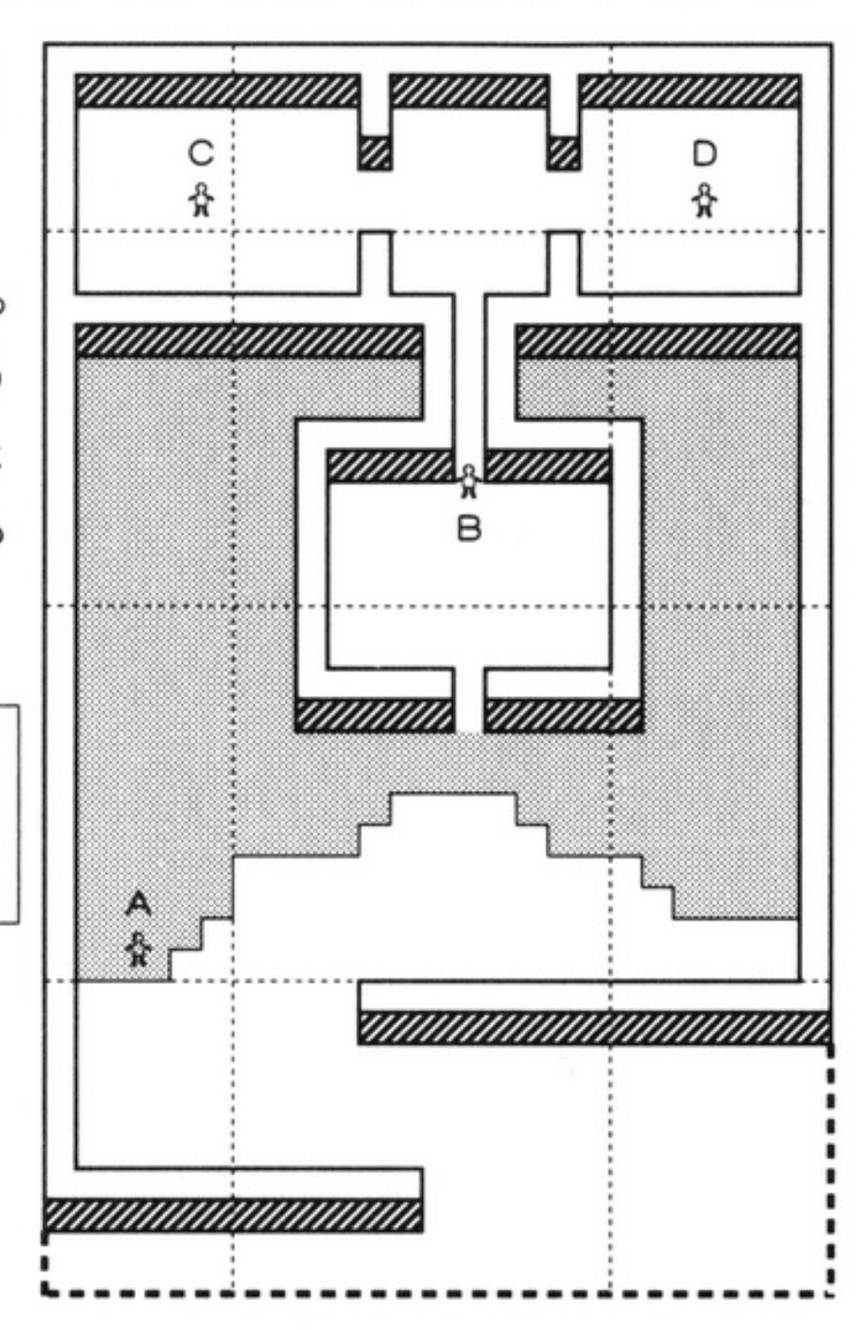


〔名前・名称〕
A…グロニクの男ロンタロ
B…グロニク族ホイケラ
C…酋長夫人ベルベイ
D…グロニク族の赤ちゃん
E…大酋長ウンジャロ
F…無職タイバース
（王子マジョーンのみ出現）
ア…雪の神ヒマ

軍人の村グラーム

☆サリフラ海（X84, Y32）☆

消費スタミナ	初級／12　上級／15　達人／19



▶戦闘に勝つと純血を雇える村

ゴルドの司令官たちが立ち寄る村だ。その司令官たちと戦って勝つと捕虜にでき、仲間にすることができる。敵国を襲うにはちょっと艦長たちの力が不足してると思える時には、ちょうどいいだろう。うわさでは、純血エキスデンがいることもあるとか……。

〔名前・名称〕
A…退役軍人アポガル　　C.D…敵司令官
B…村のエフタル　ララムト

ゾエゾエ村

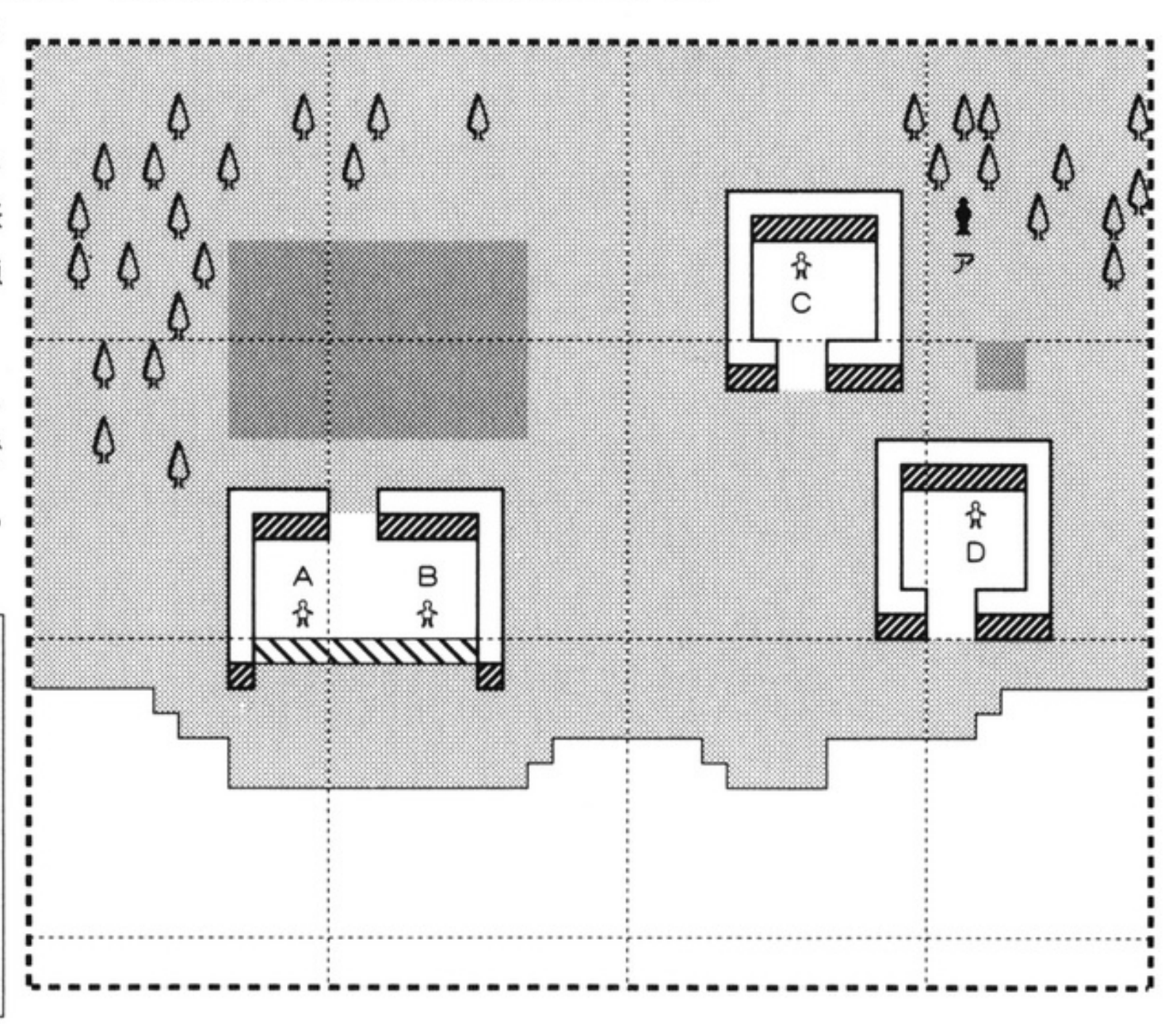
☆サリフラ海（X96, Y236）☆

消費スタミナ	初級／12　上級／15　達人／19

▶原住民のショップがある村。それ以外にも何か秘密があるらしい

原住民が経営しているショップをうまく使えば、それなりの利益は得られるはず。ただ、この村にはもっと巨大な利益をうむ、ある大きな秘密が隠されているらしい。

ひとつだけヒントを書くと、ある秘密を見つけてもそれで満足してはだめということだ。



〔名前・名称〕
A…ゾエゾエ・センター
　仲買人ダマンタ
B…ゾエゾエ・センター
　仲買人ヌードポ
C…老人パクポク
D…ゴルドの女レサーナ
ア…知恵の女神ヘカテ

全敵国MAP＆DATA

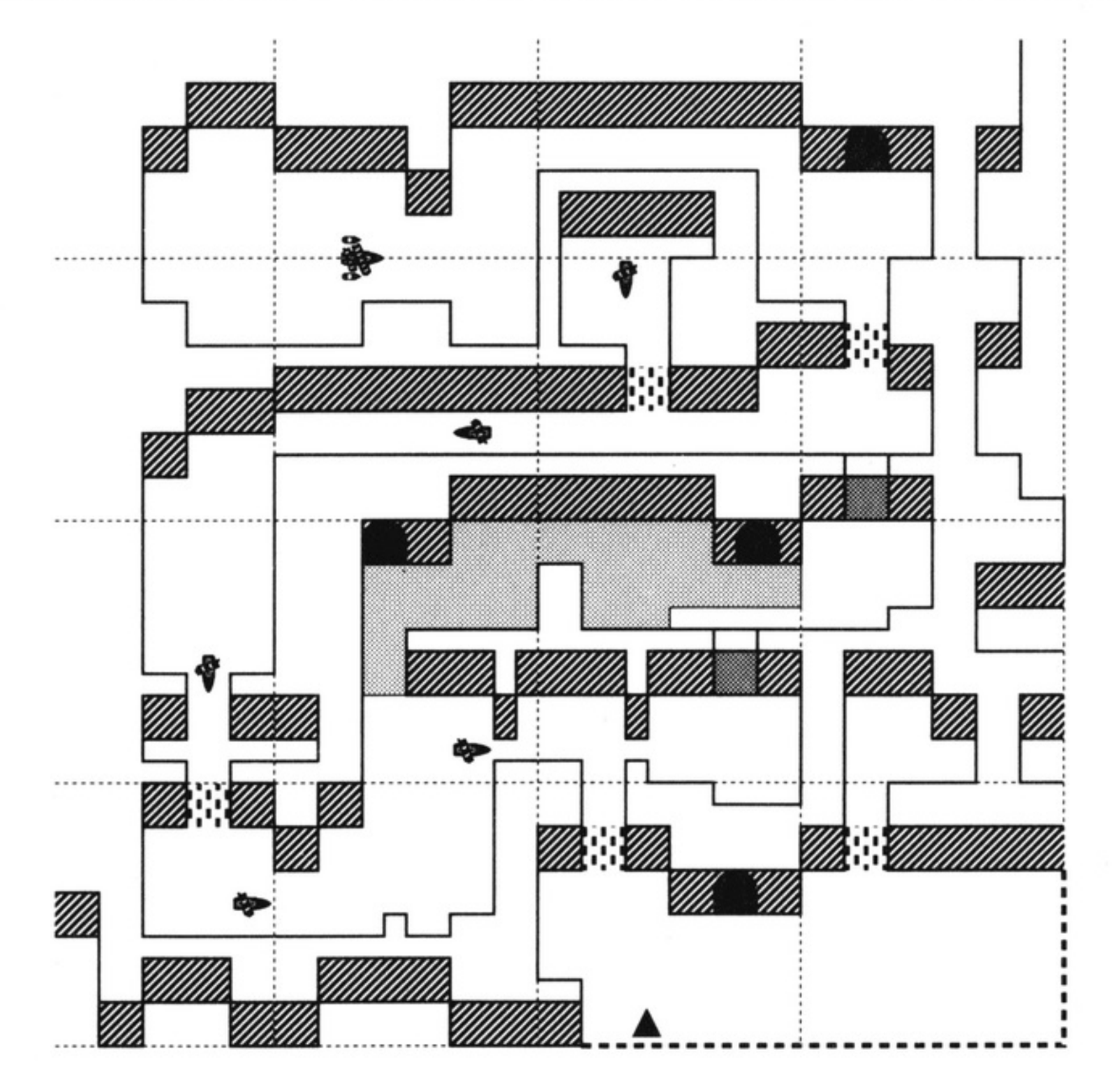
カスカラ帝国

☆マロス海（X182, Y114）☆

〔DATA〕　☆消費スタミナ 初級／20 上級／23 達人／27 ただし、解放後はスタミナ消費は減少

帝国クラス	司令官名	種族	能力	火薬保有量	勇者の鍵の重さ
8	ママムール	ビリンチ	6	1500ガジャール	16ジャール1個
得られるEXP	1100（±150）	必要なグゼム	ルーティ艦／激流　グレッシ艦／激突		

この国のマップを見て気づくのは、隠されたルートをとれば、1度もザコ敵と戦うことなく敵ボスまでたどりつけるということ。帝国クラス8の国だから、たいして強いわけじゃないが、せっかく近道が用意されているんだからそれを利用させてもらおう！　それに火薬のこともある。こちらが戦闘で消費する火薬もばかにならないが、敵がこの国の火薬保有量をどんどん削りとっていくのが痛い。解放後は80%まで補充するわけだから、むやみにザコ敵と戦っていると、火薬を置いていく羽目になるぞ。



〔マップ記号説明〕
敵ボス　洞窟　壊せる壁　急流

バルジャンド帝国

☆マラメイヤ海（X26, Y162）☆

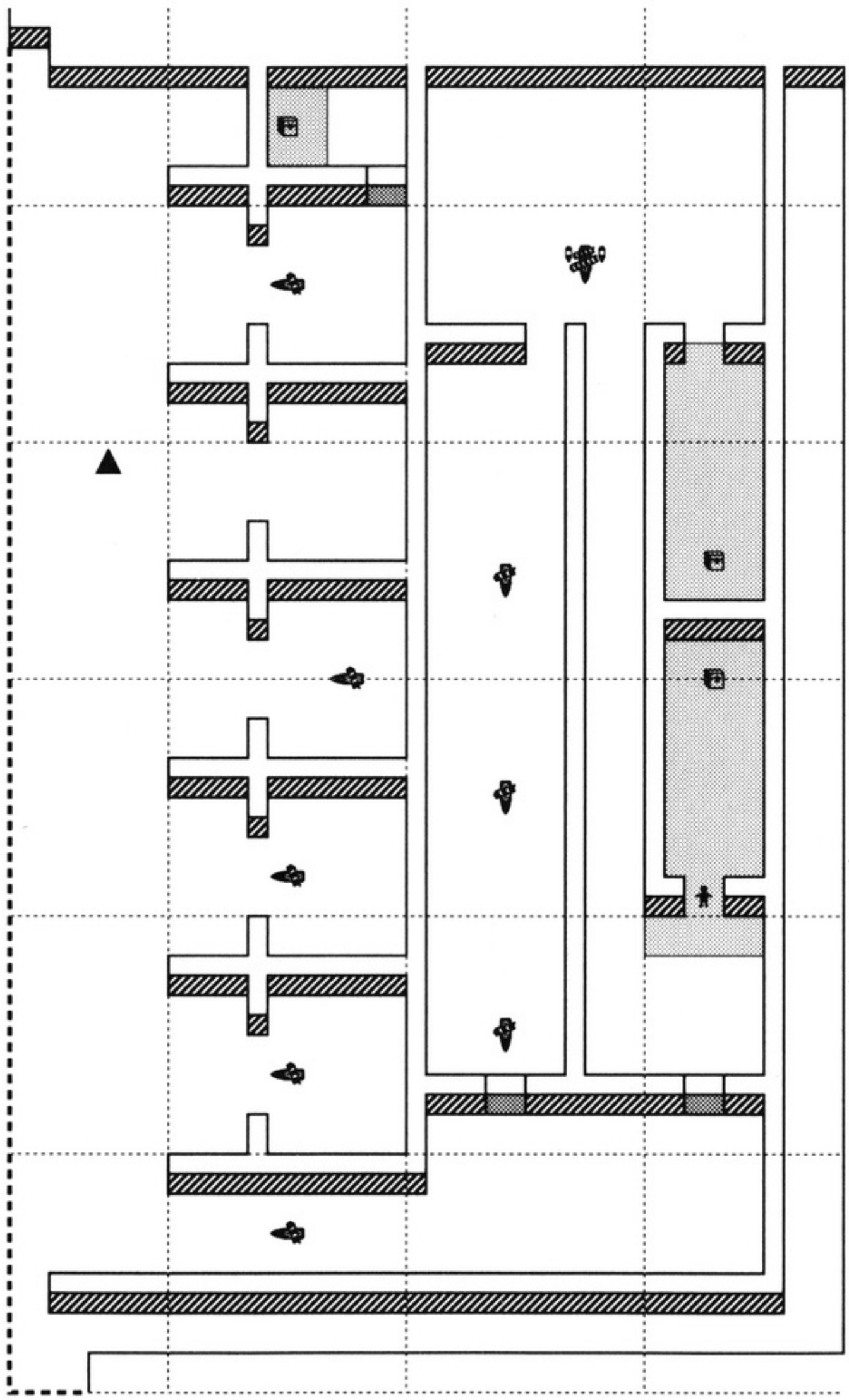
〔DATA〕 ☆消費スタミナ 初級／20 上級／23 達人／27 ただし、解放後はスタミナ消費は減少

帝国クラス	司令官名	種族	能力	火薬保有量	勇者の鍵の重さ
7	カイリチ	グレッシ	6	1700ガジャール	28ジャール 1個
得られるEXP	1200（±150）	必要なグゼム	グレッシ艦／激突		

マップを見ればわかるとおり、ここではグレッシ艦のウゼルグゼムを使わねばならん！　グゼムは先導してないと使えないから、グレッシが戦闘不能だと、たとえ戦闘に勝てても奥には進めん！　もちろん、ボスと戦うことも不可能だ。ビーゾー弾さえ持っていれば何の問題もないはずだから、薬はいつも多めに持って行ったほうがいいだろう。

この国はボスへの通路が2つに分かれている。左から行くと途中の敵と戦わなければならないが、右ならザコとの戦闘なしでボス艦まで行ける！　普通は右のコースを選択するべきだろう。

それから、ガニムの箱は1つだけ、触ると爆発してダメージを受けるものがある。爆発したあとで中身は手に入るから、びっくりしないように。



〔マップ記号説明〕
敵ボス　壊せる壁

カルチャラ帝国

☆アルフール海（X66, Y162）☆

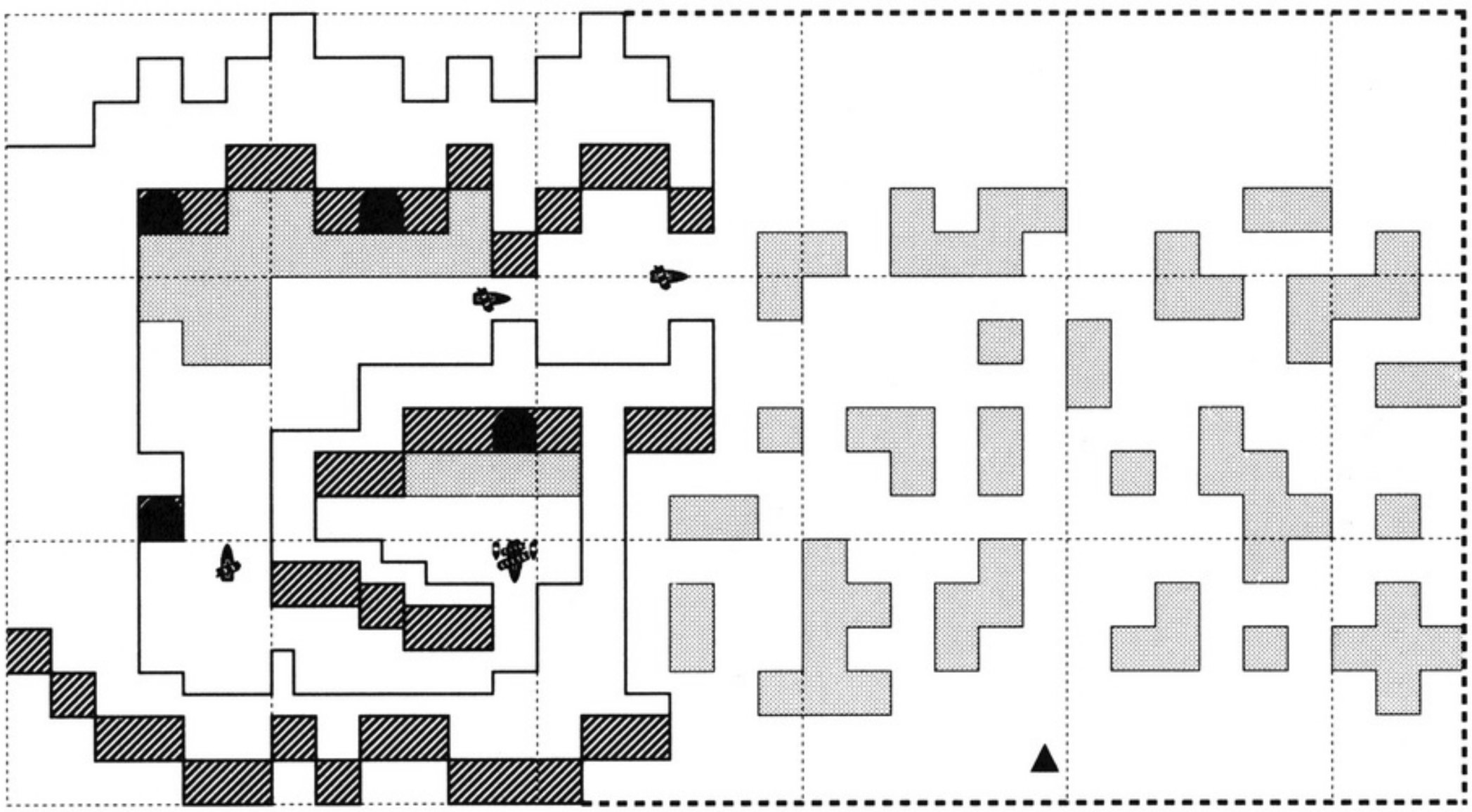
〔DATA〕　☆消費スタミナ 初級／20 上級／23 達人／27 ただし、解放後はスタミナ消費は減少

帝国クラス	司令官名	種族	能力	火薬保有量	勇者の鍵の重さ
7	アルバスリ	ビリンチ	6	1000ガジャール	19ジャール1個
得られるEXP	1200（±150）	必要なクゼム	なし		

この国の落ちてるポイントは、ただ行っただけでは見つけることができない。ある条件を満たしているときだけ、そこで何かを拾えることになってる。その条件とは……、いいたい。本当に書きたい。

が、これを書いてしまうと、この国の秘密の半分をいってしまったも同然！　そんなことをすれば、これからやる人の楽しみを奪ってしまうことになる！

だめだ、とても書けやしない。その代わりにヒントを書くことにしよう。そのヒントとは、「ヒントを書くとすぐわかってしまうようなこと」だ。じつにわかりやすいヒントだろう？



〔マップ記号説明〕
敵ボス　洞窟

ビジャン諸国連合国

☆ネルブ海（X183, Y145）☆

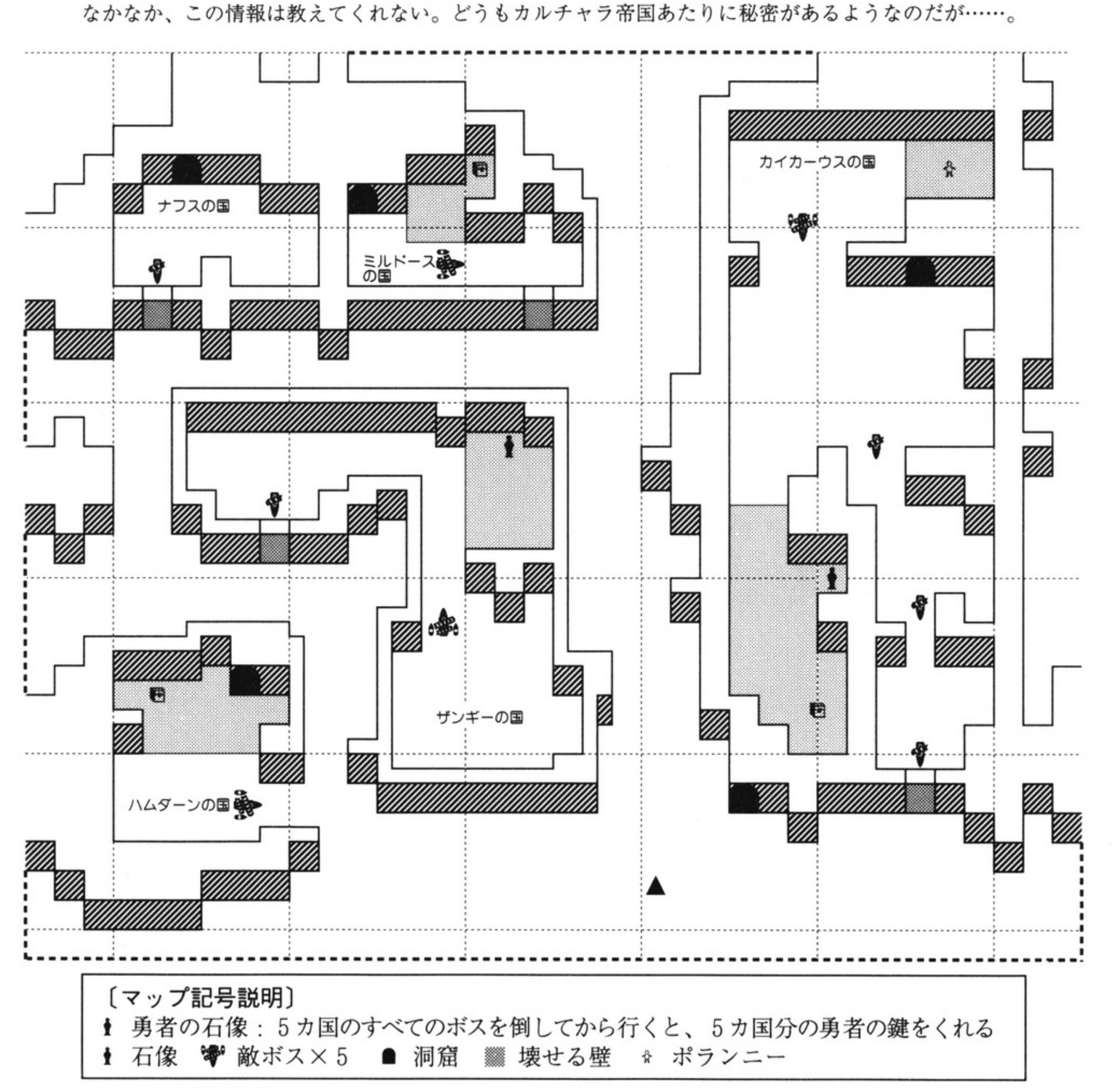
〔DATA〕 ☆消費スタミナ 初級／20 上級／23 達人／27 ただし、解放後はスタミナ消費は減少

帝国クラス	司令官名	種族	能力	火薬保有量	勇者の鍵の重さ
7	アルハミイ	ゴルド人	—	2800ガジャール	140ジャール 5個
得られるEXP	1200（±150）	必要なグゼム	グレッシ艦／激突		

この国は、5つの国が集まった集合国家。5つの国すべてのボスを倒さないと、解放したことにならないから注意！　そうして、全部のボスを倒したら、勇者の石像から勇者の鍵をもらうことを忘れずに！

解放したことでホッとして、もらい忘れちゃう人が意外と多い。特にビジャンは鍵の重さが140ジャールもあるから、これを忘れたら本当にバカみたいだぞ。

解放したあとでお礼をいうポランニーは、じつのところ何か武器に関する情報を持っているようだ。なかなか、この情報は教えてくれない。どうもカルチャラ帝国あたりに秘密があるようなのだが……。



〔マップ記号説明〕
勇者の石像：5カ国のすべてのボスを倒してから行くと、5カ国分の勇者の鍵をくれる
石像　敵ボス×5　洞窟　壊せる壁　ポランニー

エルゼベル帝国

☆東ドルゲスト海（X38, Y210）☆

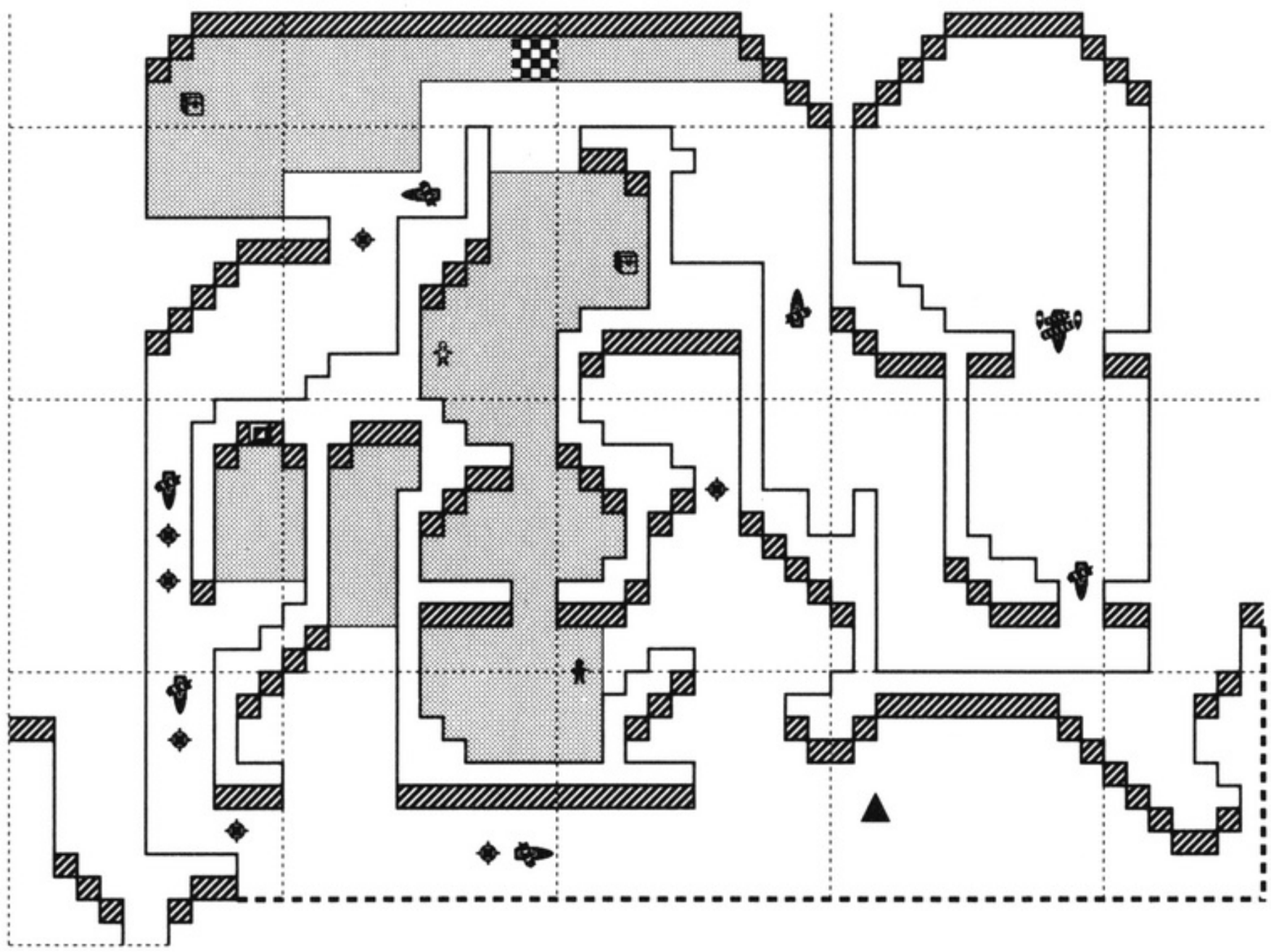
〔DATA〕　☆消費スタミナ 初級／20 上級／23 達人／27 ただし、解放後はスタミナ消費は減少

帝国クラス	司令官名	種族	能力	火薬保有量	勇者の鍵の重さ
7	アザム	ビリンチ	4	1500ガジャール	35ジャール1個
得られるEXP	1200（±150）	必要なクゼム	なし		

この国がゼベルの庫に武器を運んでいる。だから、この国を解放してしまうと、ゼベルの庫から武器が奪えなくなってしまう。

マップを見ると、船を呼ぶヘジラが使えれば機雷とザコ敵を回避できるのがわかると思う。しかし、このヘジラは勇者の門を開けるまでマスターする方法がない！　もっとも帝国クラス7の国だから、それほど慎重にならなくても大丈夫のはずだ。

隠しガニムの箱について書くと、手に入れるためにはどうやら発砲が関係しているらしい。あとは、こまめに情報を集めるしかない！



〔マップ記号説明〕
敵ボス　スイッチ　機雷　色の違う地面　人

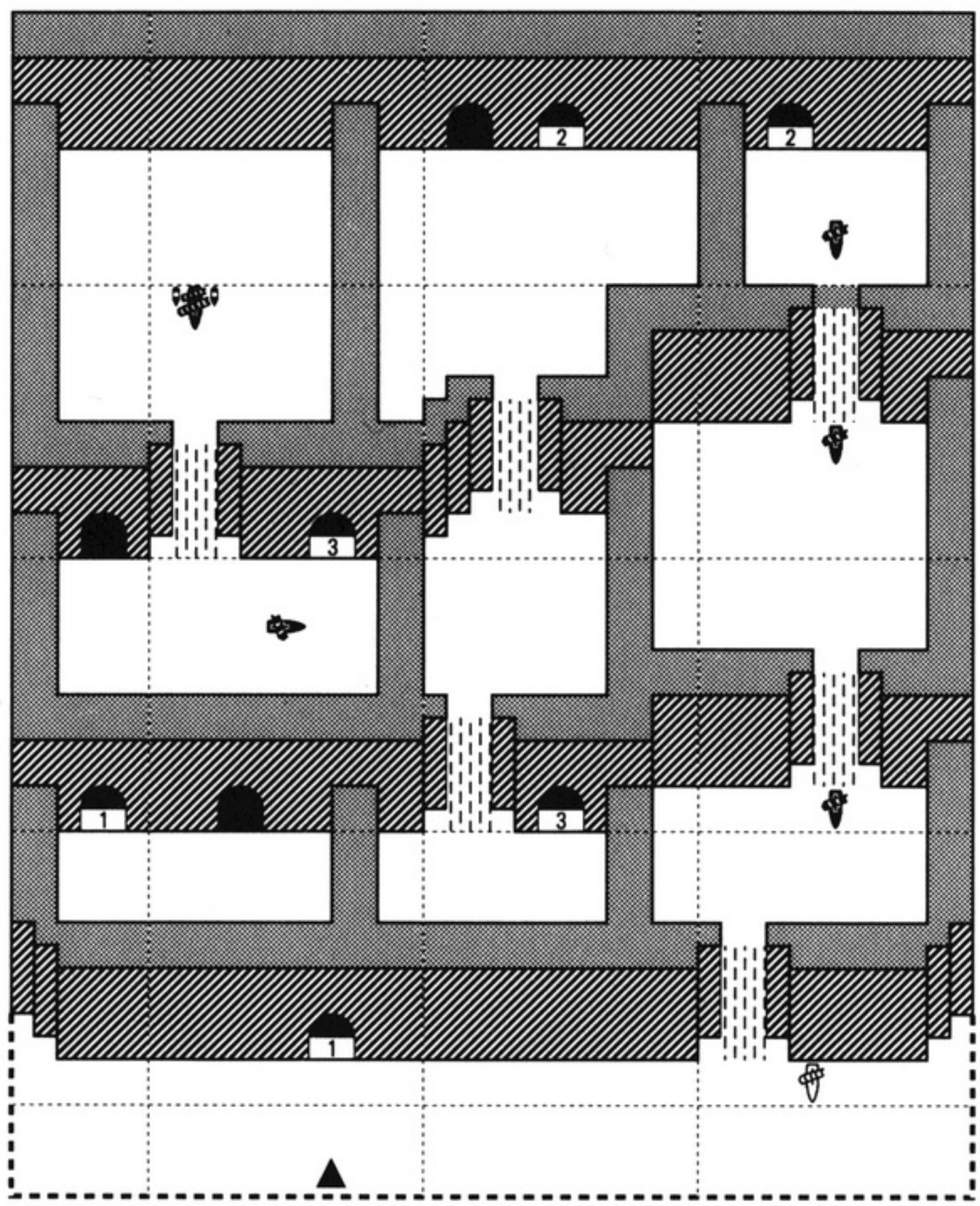
メトボラ帝国

☆マロス海（X65, Y156）☆

〔DATA〕 ☆消費スタミナ 初級／20 上級／23 達人／27 ただし、解放後はスタミナ消費は減少

帝国クラス	司令官名	種族	能力	火薬保有量	勇者の鍵の重さ
6	カリンティ	ルーティ	6	1600ガジャール	20ジャール 1個
得られるEXP	1300（±150）	必要なクゼム	ルーティ艦／滝登り 滝下り		

滝の横にいる交易船のいうとおり、この国には安売りの神様がいる。なんとイドラ6体、火薬2000ガジャール、サラマンダー砲TWのうち1つを10万ティラで売ってくれる。ただ残念なことに、買えるのは1つだけ。1つを選ぶと残りの2つは買うことができない。何を買えばいいのかは、そのときの状況にもよるけど、一般的にはイドラ6体だろう。普通にイドラを買うと1体が300万ティラもする品物。そのイドラ6体を、たった10万ティラで買えるなんて、まるで夢のような話！



〔マップ記号説明〕
敵ボス　交易船　洞窟　ワープ洞窟　滝

チャム帝国

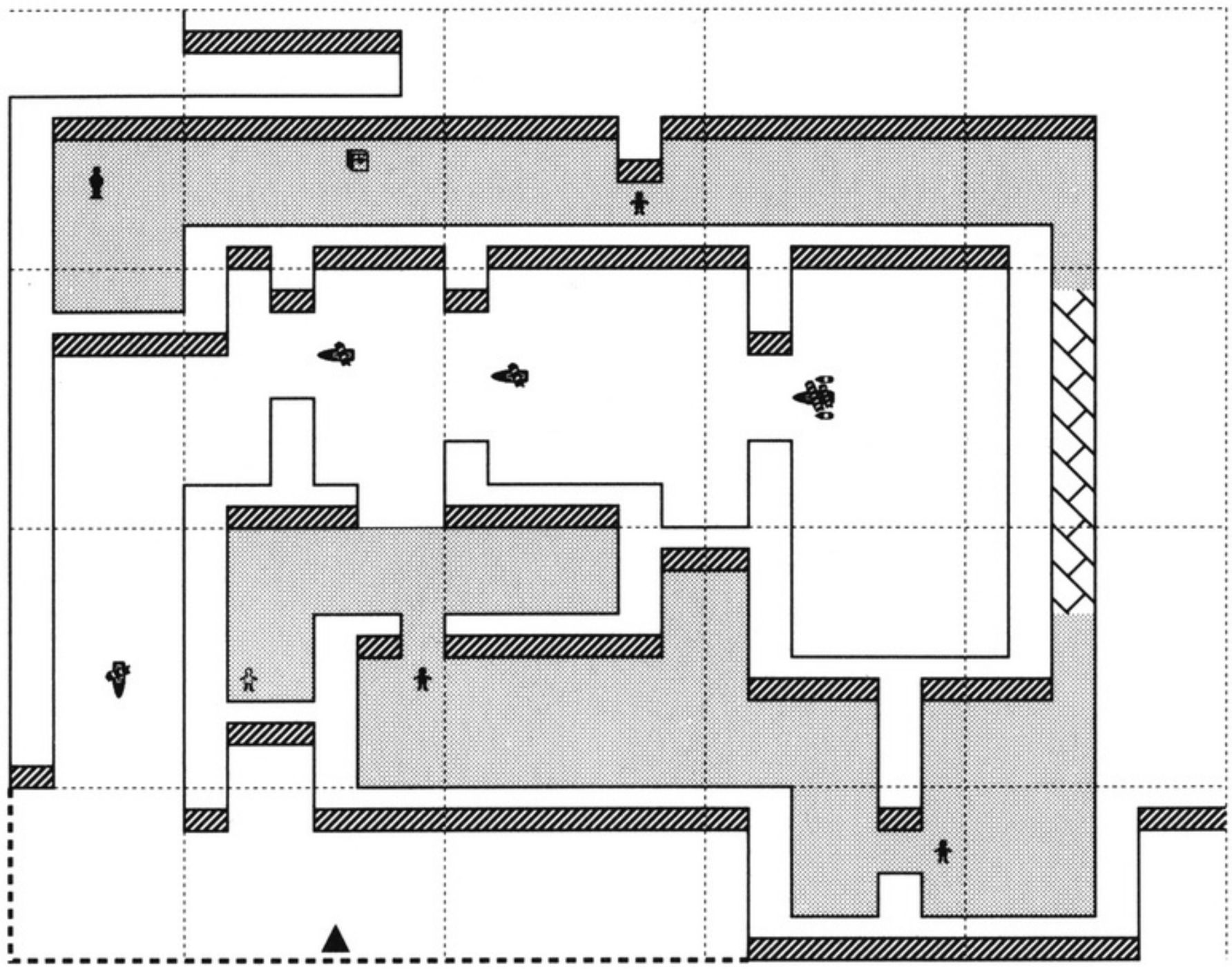
☆ホーク海（X202, Y70）☆

〔DATA〕　☆消費スタミナ 初級／20 上級／23 達人／27 ただし、解放後はスタミナ消費は減少

帝国クラス	司令官名	種族	能力	火薬保有量	勇者の鍵の重さ
6	オダイン	ゴルド人	—	900ガジャール	24ジャール1個
得られるEXP	1300（±150）	必要なクゼム	なし		

この国でいちばんの謎は、右奥の通路の先に行けないことだ。この通路については、少し手前にいる老婆からいろいろと教えてもらえるのだが……、詳しい解説は差し控えておく。まあ、ヒントは書かなくてもわかると思うが、何か責任者らしい格好で話せばいいらしい。

もう1つこの国の秘密を書いておこう。じつはこの国には、落ちてるポイントがある。しかし、それを見つけるためにはガワースの助けが必要だ。こんなときのためにも、ガワースは雇っておいたほうがいいかもしれないぞ。



〔マップ記号説明〕
敵ボス　石像　老婆　滑る床

アルス共和国

☆西ドルゲスト海（X184, Y100）☆

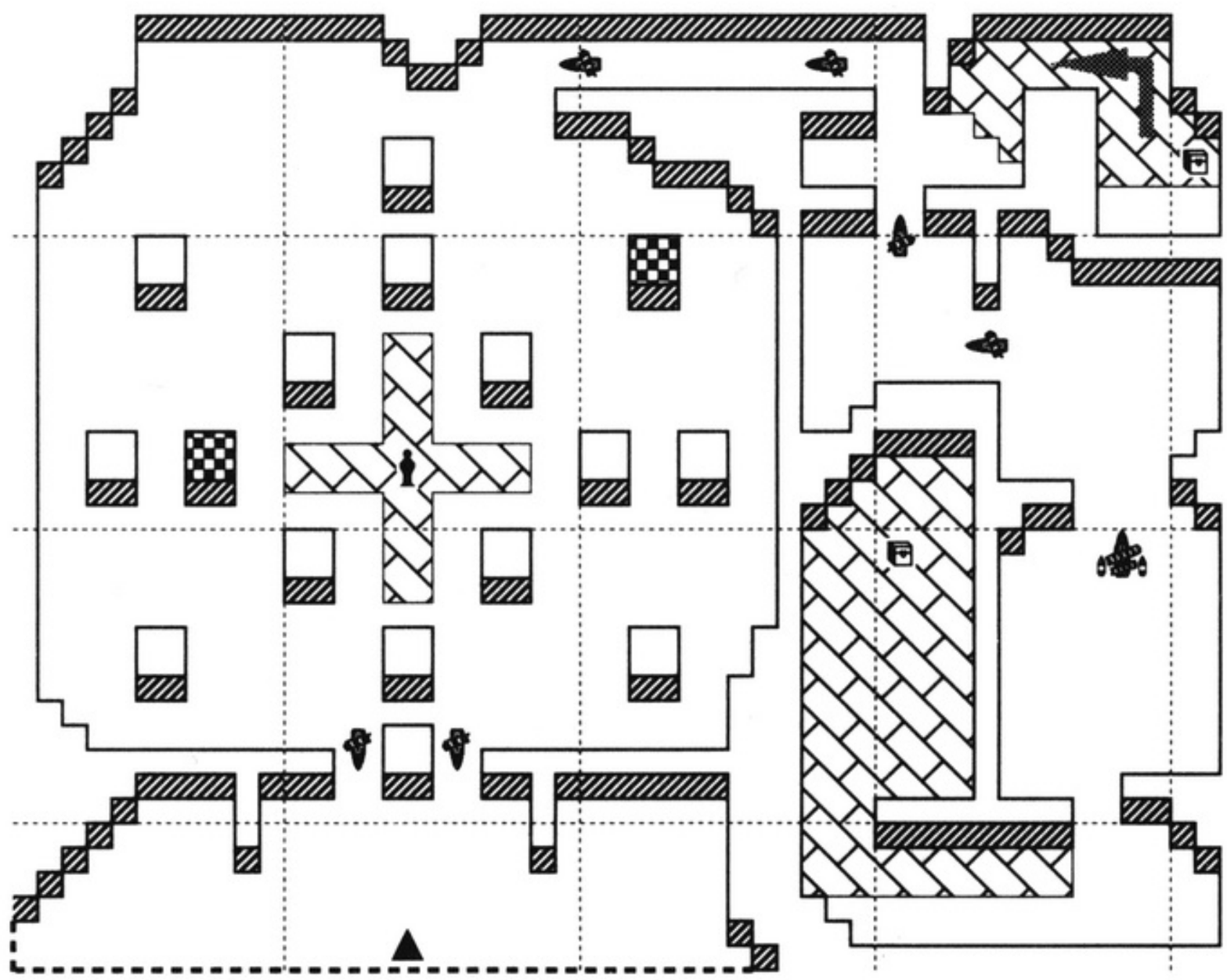
〔DATA〕 ☆消費スタミナ 初級／20 上級／23 達人／27 ただし、解放後はスタミナ消費は減少

帝国クラス	司令官名	種族	能力	火薬保有量	勇者の鍵の重さ
6	カバーレ	ゴルド人	—	1800ガジャール	20ジャール 1個
得られるEXP	1300（±150）	必要なグゼム	なし		

この国の石像にイドラをやると「戦いと富」か「富だけ」かを選べといってくる。ここで「富だけ」を選べば、氷山から敵は出なくなるが「富」のほうも半分の額に減ってしまう。

敵の出てくる氷山の場所は教えてあげるから、そこだけを避けて「富」を探せばよい。だから、「戦いと富」のほうを選ぼう。

途中にあるガニムの箱は、左の方から近づいても、ツルツル滑って手に入らない。通り抜けられる壁があるからそれを通って近づけばきちんと開けられるはずだ。



〔マップ記号説明〕
石像　敵ボス　触れると戦闘になる氷山　滑る床

ブルガモン帝国

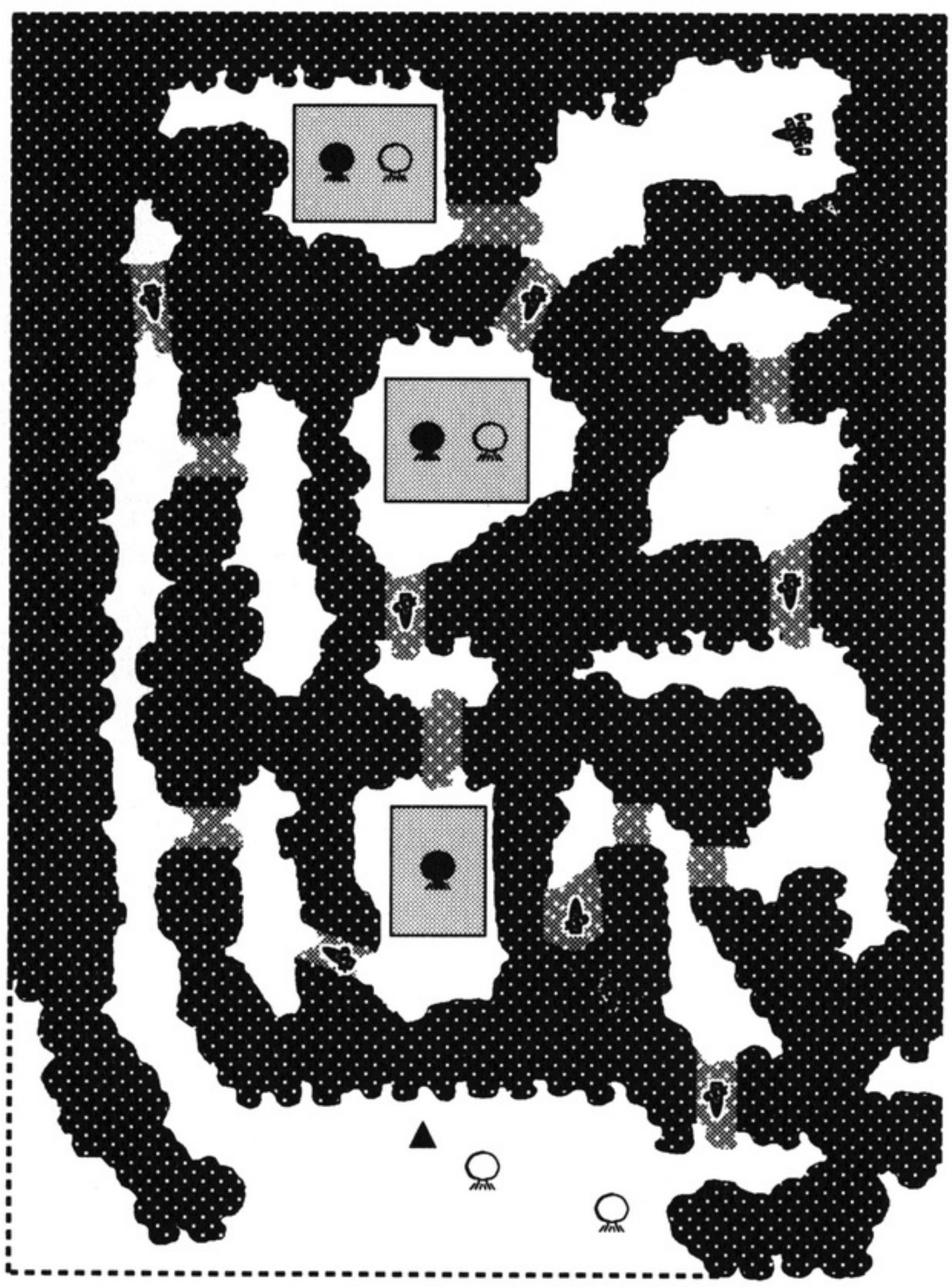
☆サリフラ海（X210, Y150）☆

〔DATA〕　☆消費スタミナ 初級／20 上級／23 達人／27 ただし、解放後はスタミナ消費は減少

帝国クラス	司令官名	種族	能力	火薬保有量	勇者の鍵の重さ
6	ダルガン	ルーティ	5	2400ガジャール	35ジャール1個
得られるEXP	1300（±150）	必要なクゼム	なし		

この国は、珍しいことに大部分が木に覆われている。そのせいか、マップでは単純に見えるのに、実際に行くと、かなり複雑な水路でわかりにくい。しかも、所々に敵が隠れているから、レベルが低いとちょっと攻めづらい国だ。

まあ、そんな悩みも、このマップを見ればかなり解消するかも。右側のルートは完全なダミーで、正しいルートをとれば、ザコとの戦闘も3度ですむ！



〔マップ記号説明〕
敵ボス　隠し通路　消える木

キニール帝国

☆マラメイヤ海（X90, Y202）☆

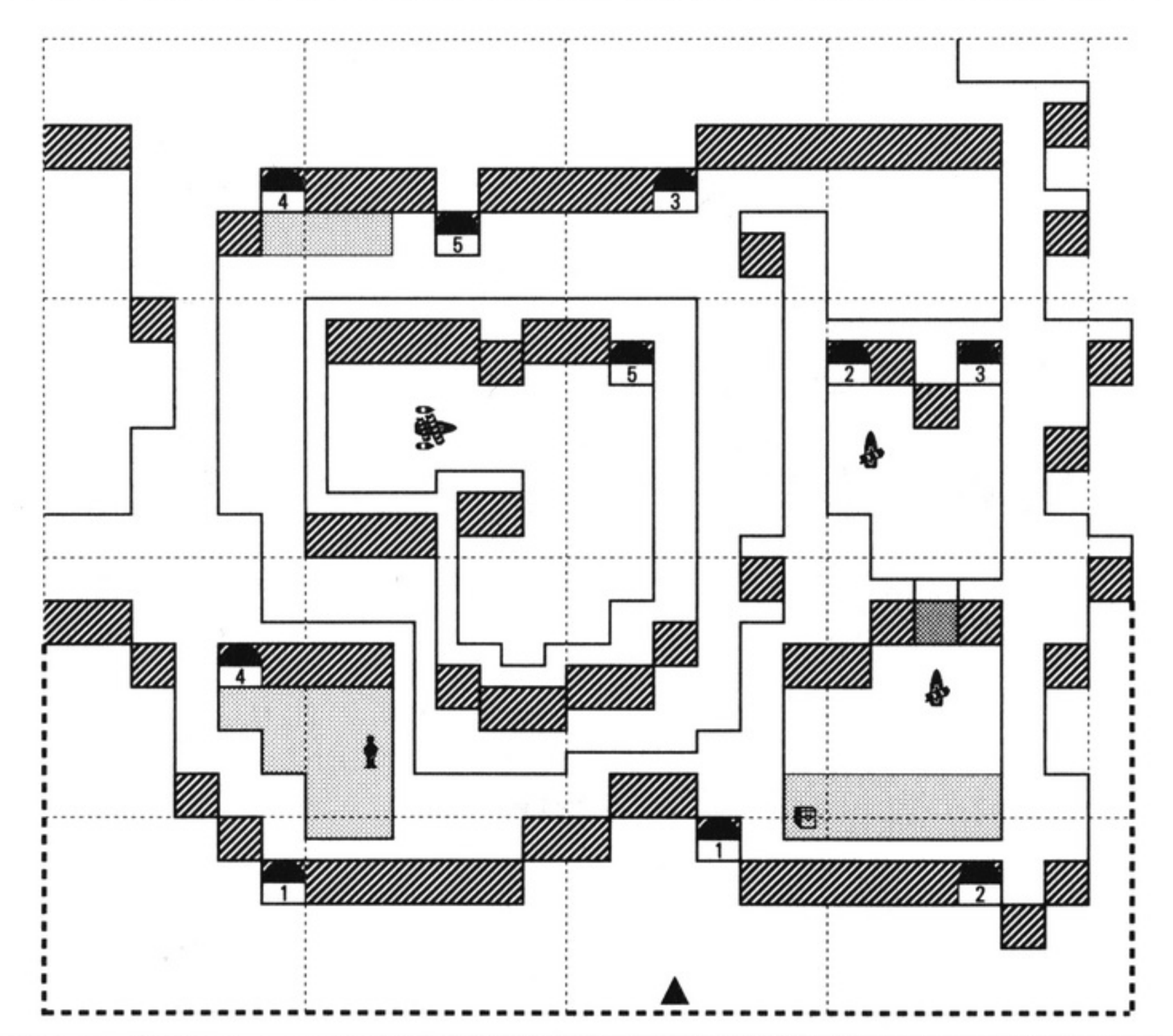
〔DATA〕 ☆消費スタミナ 初級／20 上級／23 達人／27 ただし、解放後はスタミナ消費は減少

帝国クラス	司令官名	種族	能力	火薬保有量	勇者の鍵の重さ
5	グラクス	ルーティ	5	800ガジャール	36ジャール1個
得られるEXP	1400（±150）	必要なグゼム	グレッシ艦／激突		

洞窟がワープポイントになっていて、複雑な構造になっている。いちばんやっかいなワープのつながりは、マップを見てもらえば一目瞭然！　ガニムの箱が壊せる壁の向こうに置かれているし、4番の洞窟は石像のある場所にワープしている。

この石像は、ペジェリの結晶2個と引き換えに、パーティーレベルを2UPしてくれる。

ペジェリは貴重なアイテムだから、ちょっと惜しいような気もするが、パーティーレベルの2UPはかなりおいしい話。どっちが得かわからないときは、とりあえずお金に換算してみるという方法もある。EXPアンプル剤が1800万ティラすることを考えれば、お得さがよくわかるのではなかろうか？



〔マップ記号説明〕
石像　敵ボス　ワープ洞窟　壊せる壁

キオニア帝国

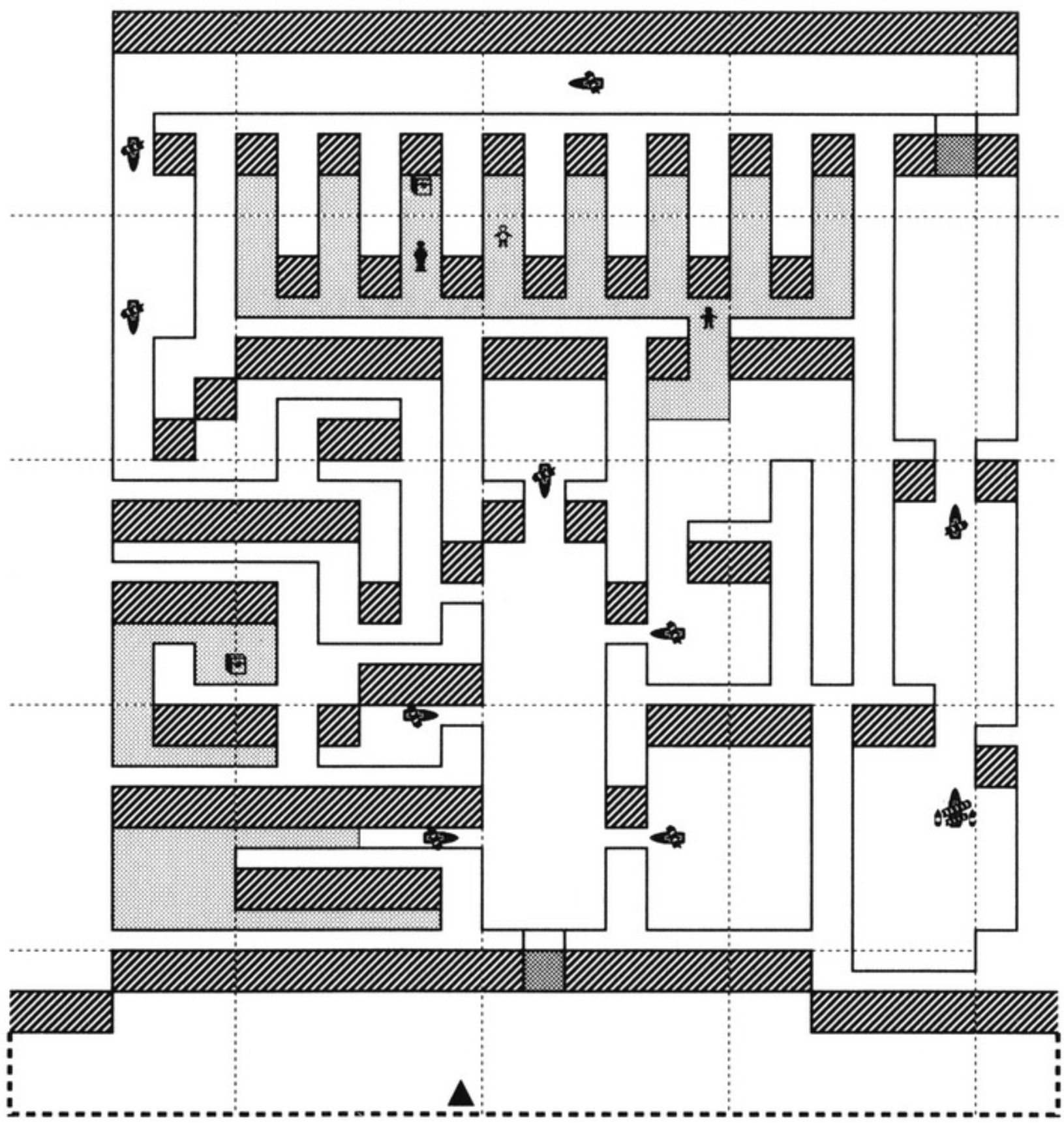
☆アルフール海（X90, Y210）☆

〔DATA〕　☆消費スタミナ 初級／20 上級／23 達人／27 ただし、解放後はスタミナ消費は減少

帝国クラス	司令官名	種族	能力	火薬保有量	勇者の鍵の重さ
5	グズミーン	ルーティ	5	2800ガジャール	29ジャール1個
得られるEXP	1400（±150）	必要なクゼム	グレッシ艦／激突		

2つのガニムの箱まで行くには、通り抜けられる壁を見つけることが必要だ。特に奥のほうのガニムは、メヒテ僧の後ろからしか行けないのがはっきりわかる。石像が意味ありげに立っている。どうにかすれば、通れるようになるのではないか！　つまり、なんとかすればメヒテ僧がのいてくれるはずだ！トークコマンドや服なんかでいろいろ試せばすぐにわかると思う。

この国の場合も、敵ボスまでの近道が用意されている。近道を通ると、たった1回の戦闘でボスまで行けてしまうから、かなり楽になるはずだ。



〔マップ記号説明〕
石像　敵ボス　メヒテ僧ノンデス　壊せる壁

デニス共和国

☆ネルブ海（X58, Y170）☆

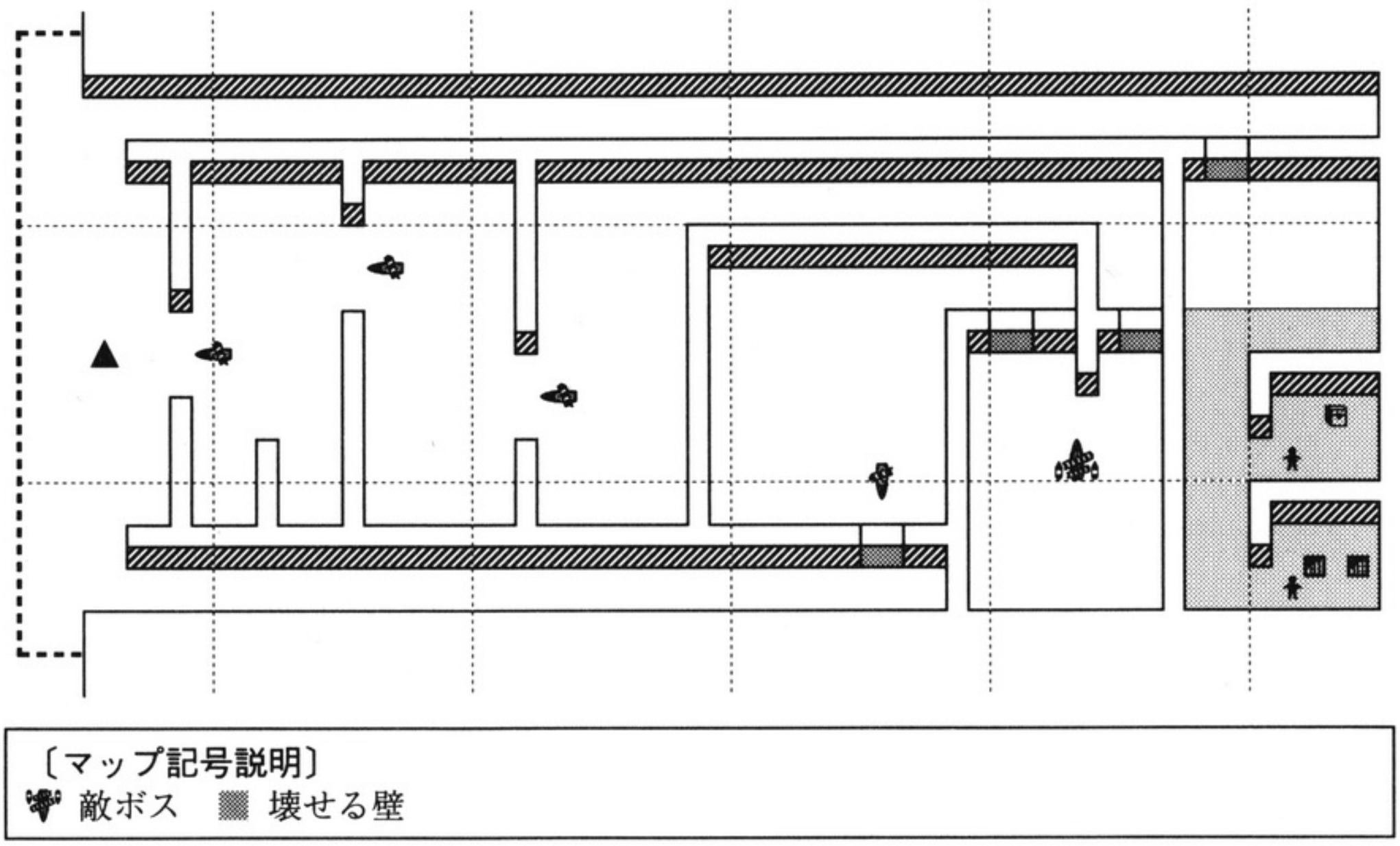
〔DATA〕 ☆消費スタミナ 初級／20 上級／23 達人／27 ただし、解放後はスタミナ消費は減少

帝国クラス	司令官名	種族	能力	火薬保有量	勇者の鍵の重さ
5	ガルドン	ゴルド人	—	1300ガジャール	35ジャール 1個
得られるEXP	1400（±150）	必要なグゼム	グレッシ艦／激突		

この国の構造はわりと単純な作りになっている。マップからわかるとおり、この国もボス艦へのルートは2つある。入口に待ち構えているザコ敵を避けるように、下の水路を通って行くと、行き止まり近くに、壊せる壁がある。そこからすぐボスへ！

もちろんグレッシの「激突」を使えないとこの国は解放できない。「激突」はグレッシが最初から使えるグゼムだ。つまりはグレッシが戦闘不能じゃなければいいってことだ。

見ればわかるとおり、この国には階段が2つある。じつは右の階段を下りると石像があり、イドラで喋り出すことになっている。何が起きるかは、行ってみてからのお楽しみ！



〔マップ記号説明〕
敵ボス　壊せる壁

セムハム洞窟連合帝国

☆ネルブ海（X153, Y38）☆

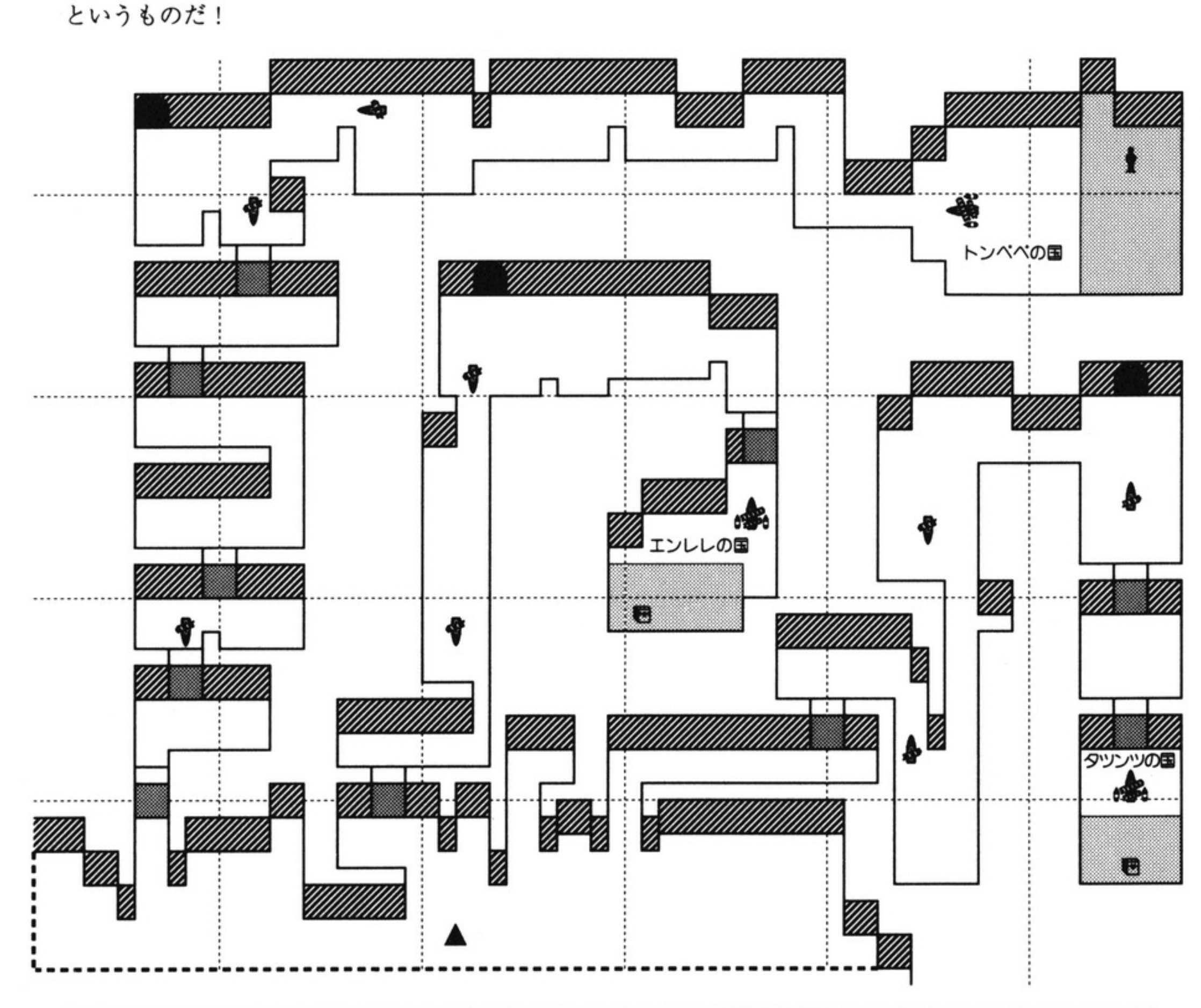
〔DATA〕　☆消費スタミナ 初級／20 上級／23 達人／27 ただし、解放後はスタミナ消費は減少

帝国クラス	司令官名	種族	能力	火薬保有量	勇者の鍵の重さ
5	クタイバ	グレッシ	4	3200ガジャール	70ジャール3個
得られるEXP	1400（±150）	必要なクゼム	グレッシ艦／激突		

この国は3カ国が1つになった複合国家だ。すべての国にいる司令官を倒したあとで、勇者の鍵は石像からもらうことになる。

マップで見るとかなりわかりやすいようだが、ゲーム画面だけでやってると、まだ戦っていない国がどこにあるのか、わからなくなってくる。嘘だと思ったら、1度この本を閉じて、セムハム洞窟連合帝国にチャレンジしてみてくれ！

夢中で最後の国を解放したあと、「あれっ、今どこ?」なんて心配は、マップを見ていればフッ飛ぶというものだ！



〔マップ記号説明〕
勇者の石像：3カ国のすべてのボスを倒してから行くと、3カ国分の勇者の鍵をくれる
敵ボス×3　洞窟　壊せる壁

フリブーター帝国　☆西ドルゲスト海（X26, Y110）☆

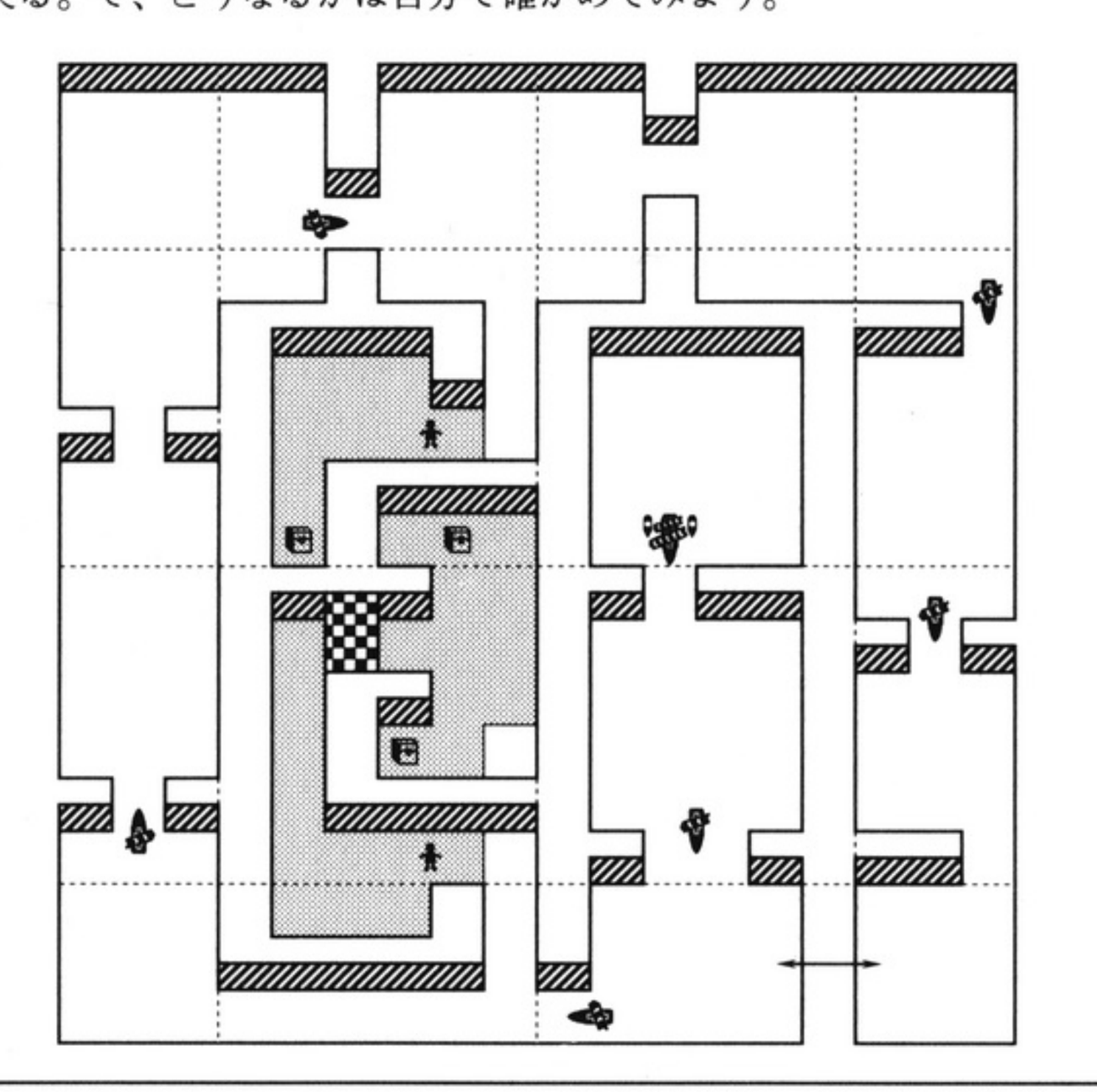
〔DATA〕　☆消費スタミナ 初級／20 上級／23 達人／27 ただし、解放後はスタミナ消費は減少

帝国クラス	司令官名	種族	能力	火薬保有量	勇者の鍵の重さ
5	ソンゴト	グレッシ	5	1400ガジャール	26ジャール1個
得られるEXP	1400（±150）	必要なクゼム	なし		

この国に入ったら目の前にワープポイントが見えている。しかし、ワープポイントへ急ぐ前に壁を調べてみよう。目の前にワープポイントが見えてると、それこそ、気持ちがワープポイントへワープしているから、そこに行く手前を調べるなんてことはあまりしないよね。ちょっとお得な情報だったんじゃないかな。

帝国の内部には、チップを取って、先へ通してくれる兵士がいる。しかし、その奥には見えない壁があってガニムを取れない。

どうしてもこの壁の向こうに行けない人のために書くと、じつは、この兵士にもう1度チップをやると……元の場所に戻る。で、どうなるかは自分で確かめてみよう。



〔マップ記号説明〕
石像　敵ボス　↔ 通り抜けられる壁　見えない壁

メロブ帝国

☆シドン海（X186, Y109）☆

〔DATA〕　☆消費スタミナ 初級／20 上級／23 達人／27 ただし、解放後はスタミナ消費は減少

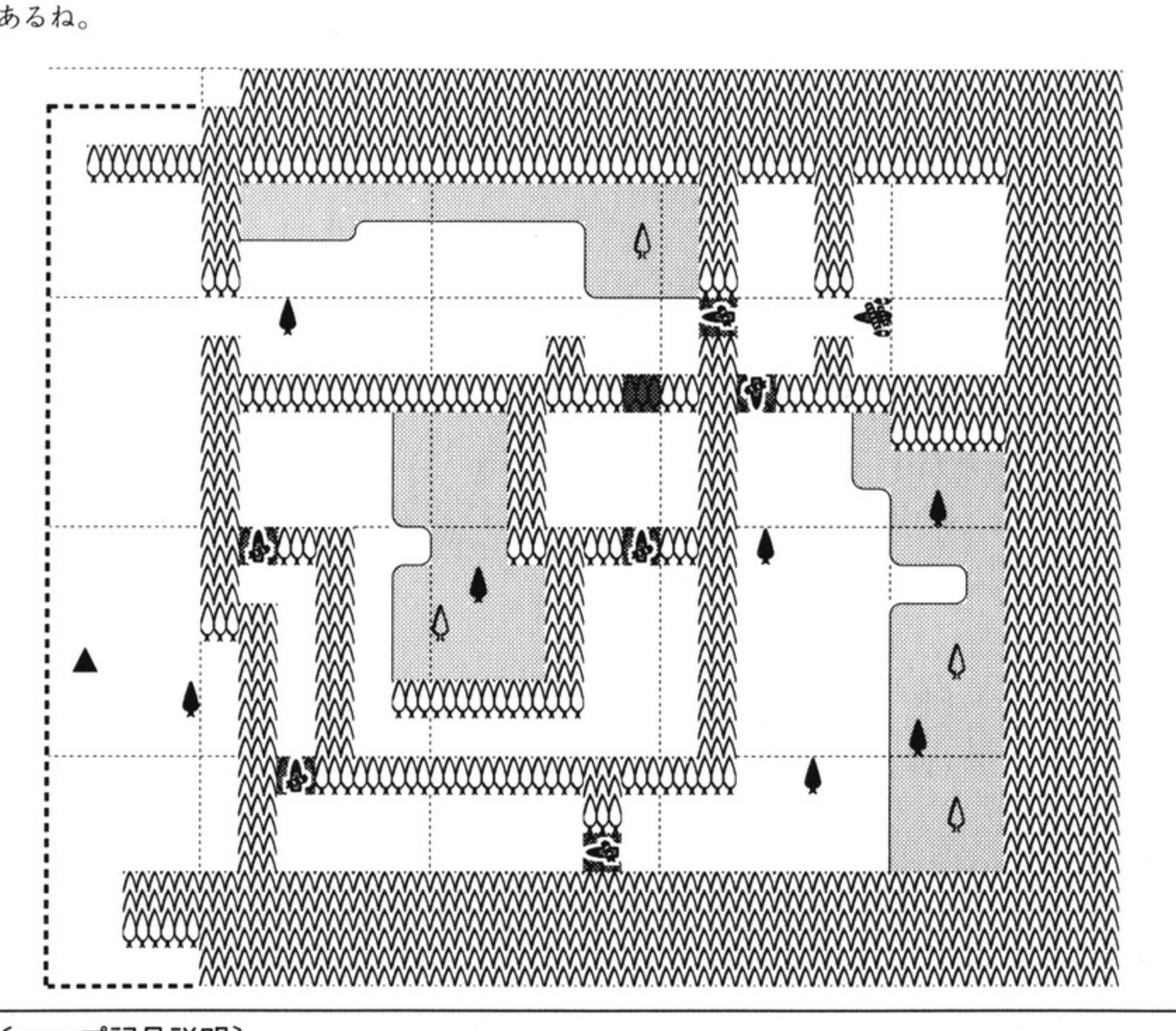
帝国クラス	司令官名	種族	能力	火薬保有量	勇者の鍵の重さ
5	ブローク	ルーティ	4	2600ガジャール	70ジャール1個
得られるEXP	1400（±150）	必要なクゼム	なし		

ザコ敵はもちろん、ガニムの箱や石像までが木の中に隠れている。怪しい木に接触すると消えて、中からそれらが出てくるぞ！

入口からまっすぐに行くと、「近道する不届き者」と怒られてしまう。

マップを見ると、その手前にちゃんともう1つ消える木があることがわかる。じつはこっちが正式な道筋だったりして……。

近道すると船体破壊攻撃をしてくるザコと戦わなければならないから、わざと遠回りするっていう手もあるね。



〔マップ記号説明〕
敵ボス　消える木　隠し通路

ボイニク帝国

☆マラメイヤ海（X158, Y158）☆

〔DATA〕 ☆消費スタミナ 初級／20 上級／23 達人／27 ただし、解放後はスタミナ消費は減少

帝国クラス	司令官名	種族	能力	火薬保有量	勇者の鍵の重さ
4	リョドン	ゴルド人	—	1200ガジャール	50ジャール 1個
得られるEXP	1500（±150）	必要なグゼム	グレッシ艦／激突　ルーティ艦／飛越		

この国では、グレッシとルーティのグゼムを使うことになる。

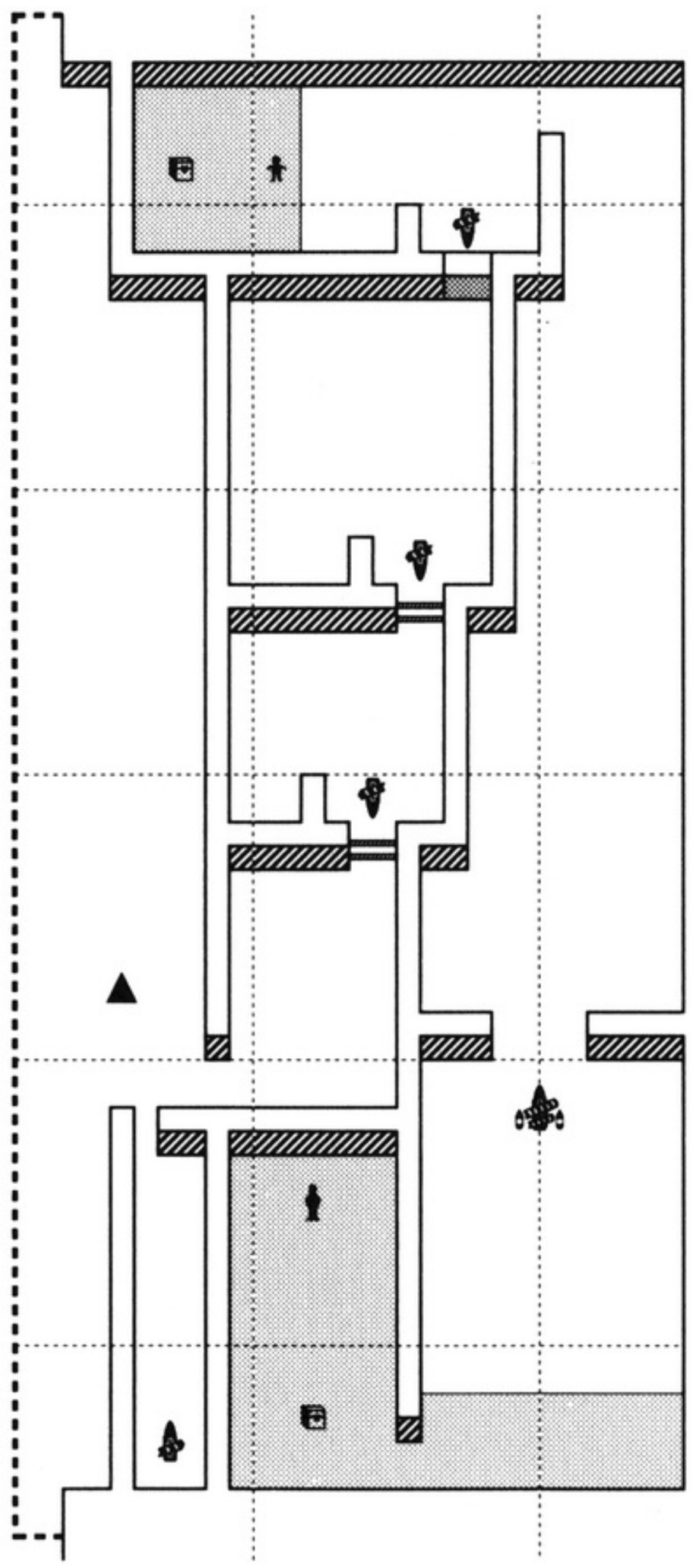
ということは、もちろんこの2人が戦闘不能状態だとこの国は解放できない。こんなことはあたりまえすぎて、何のアドバイスにもなっていないが、事実だからしかたがない。

万が一、この国に突入したあとで気づいたなら、あわてずに薬で生き返らせよう。

それから、ルーティのグゼム「飛越」は、なかなか使えるようにならないから気をつけてくれ。使えるようになってなければ、ボスのいる奥には進めない。この国に入る前にセーブしてあれば、そこからやり直したほうがいいだろう。

この国にガニムの箱は2つある。そのうちの1つは開けると爆発する。もちろんダメージはかなり大きい。しかし、それで諦めるようでは、まだまだ甘い。もう1度ガニムの箱に触ってみよう。そうすれば、今度は武器がもらえるはずだ。

同じ行動を何度かしてみるというのは、『サバⅡ』の基本だ。



〔マップ記号説明〕
石像　敵ボス　═ 飛び越えられる地点　▒ 壊せる壁

コーセア共和国

☆マラメイヤ海（X226, Y158）☆

〔DATA〕　☆消費スタミナ 初級／20 上級／23 達人／27 ただし、解放後はスタミナ消費は減少

帝国クラス	司令官名	種族	能力	火薬保有量	勇者の鍵の重さ
4	ラピンメン	ゴルド人	—	1500ガジャール	47ジャール1個
得られるEXP	1500（±150）	必要なクゼム	グレッシ艦／激突		

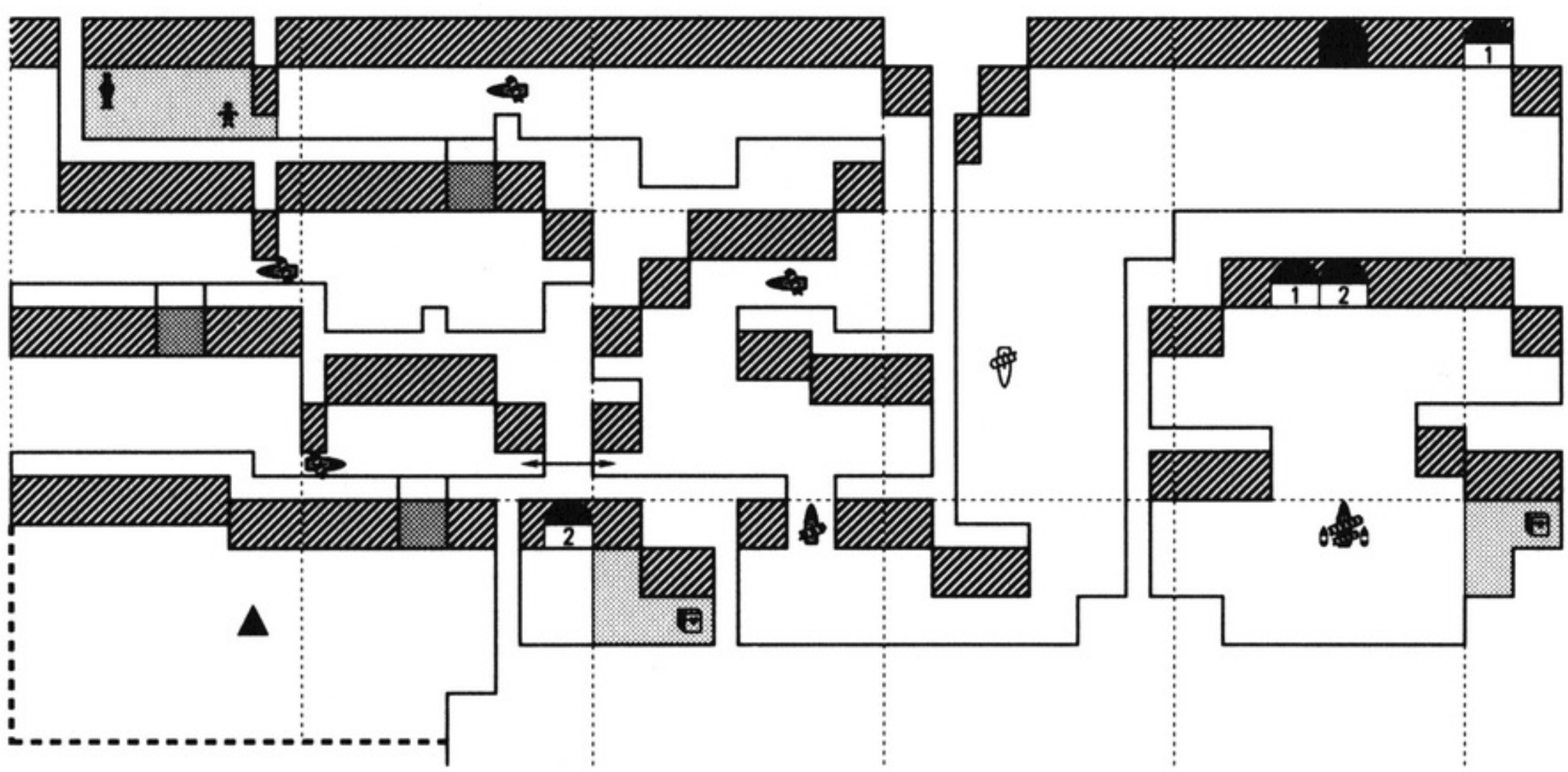
なんかいろいろな仕掛けのある国、それがコーセアだ。

まず、グレッシで最初の壁を壊したすぐ右側に、通り抜けられる壁がある。これを知っていれば、ずいぶん敵と戦わずにすむ。火薬の節約を考えると、とりあえずは近道を選んだほうがいいのではなかろうか。

なかには、会話することでのいてくれる敵もいるが、解放したあとでいきなり、そいつと戦闘になったりするから気をつけよう。

その他にも、故障中の戦艦には何か秘密があるようだし、石像も……。とにかくいろいろ試してみることが必要だ。

他の国とは違って、解放したあと、もう1度ぐらいは足を運んでもいいかもしれない。そのときはぜひとも世界一のガワースを連れてくることをお勧めする。



〔マップ記号説明〕
石像　敵ボス　洞窟　ワープ洞窟　通り抜けられる壁　壊せる壁
船

ケリア帝国

☆ホーク海（X210, Y198）☆

〔DATA〕 ☆消費スタミナ 初級／20 上級／23 達人／27 ただし、解放後はスタミナ消費は減少

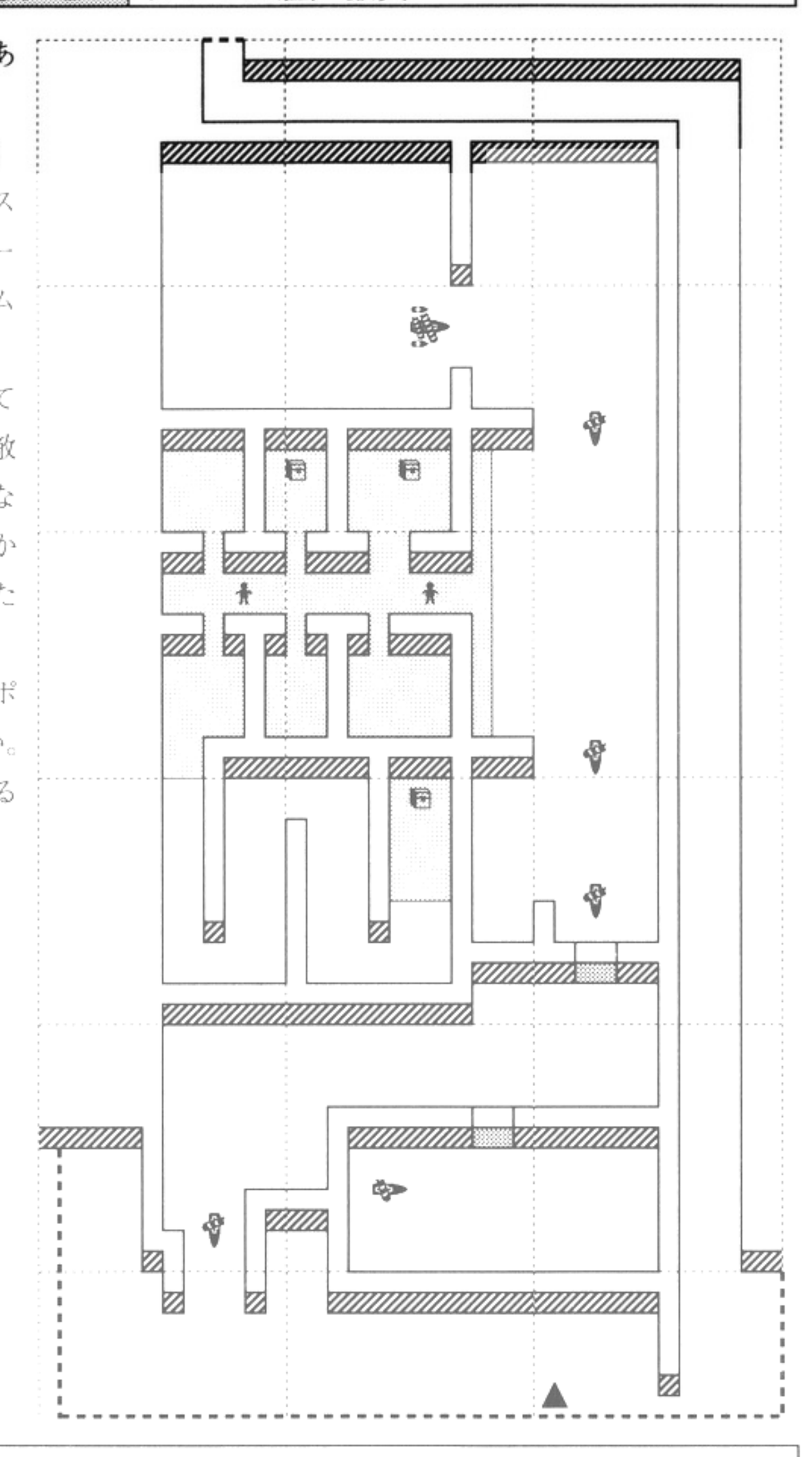
帝国クラス	司令官名	種族	能力	火薬保有量	勇者の鍵の重さ
4	エムギィ	ゴルド人	—	1600ガジャール	33ジャール1個
得られるEXP	1500（±150）	必要なクゼム	グレッシ艦／激突		

この国には、ガニムの箱が全部で3つある。

そのうちの1つは、「船を呼ぶヘジラ」を使わないと絶対に取れない。帝国クラス4の国だから、恐らくこのヘジラをマスターする前に来てしまうだろう。最後のガニムはとりあえず諦めておくしかないな！

それから、ザコ敵の中で、命乞いをしてくる変なヤツがいる。こういう情けない敵とときどき出会うが、けっして無視をしないようにしよう。こういうヤツこそ、何か大事な情報を握っていたり、何かをくれたりすることが多い。

この国の変なヤツの場合も、落ちてるポイントについての情報を知っているらしい。解放してからでも、じっくりと聞いてみるといいだろう。



〔マップ記号説明〕
敵ボス　壊せる壁

バルバロイ帝国

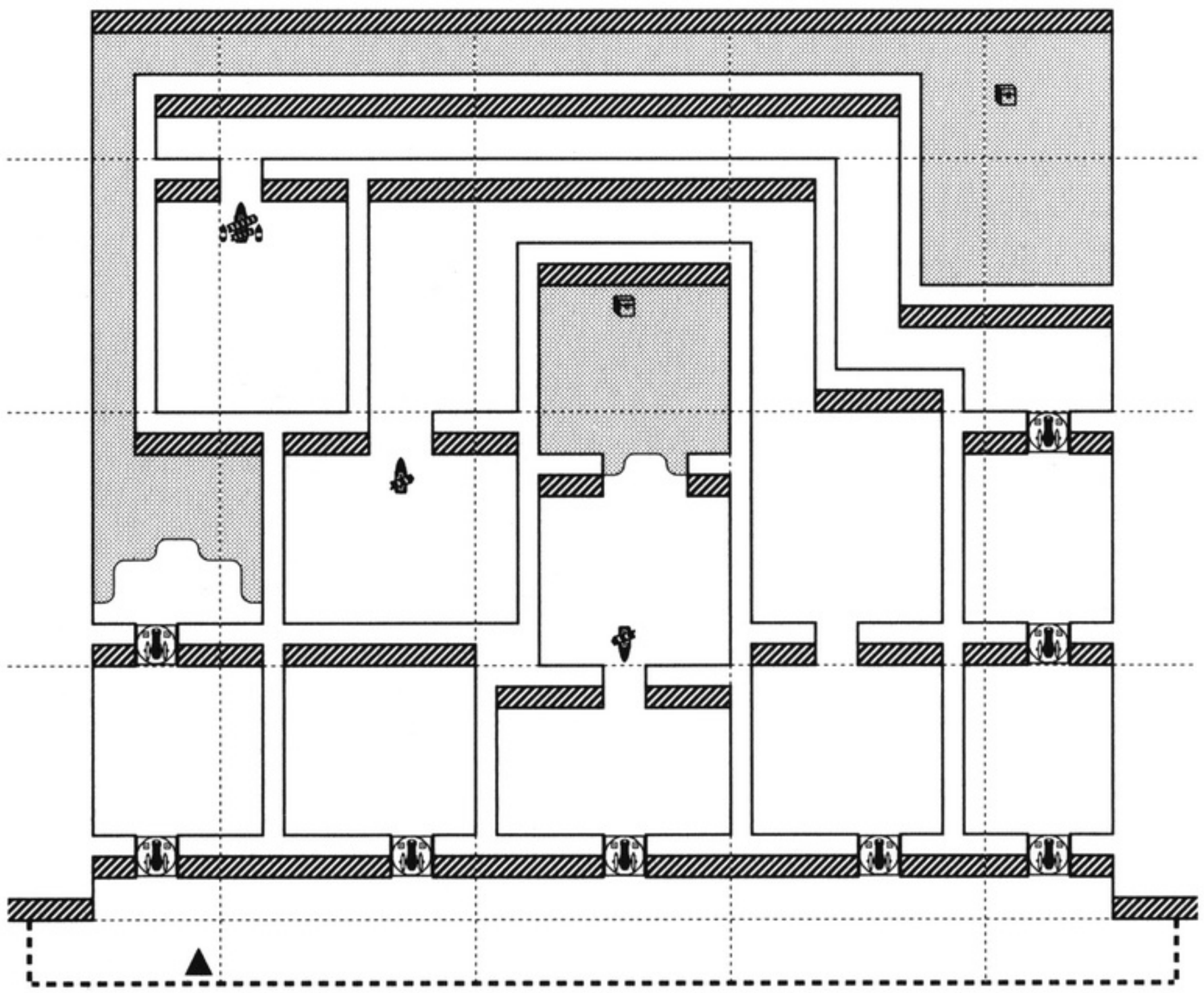
☆西ドルゲスト海（X208, Y194）☆

〔DATA〕　☆消費スタミナ 初級／20 上級／23 達人／27 ただし、解放後はスタミナ消費は減少

帝国クラス	司令官名	種族	能力	火薬保有量	勇者の鍵の重さ
4	カラト	ビリンチ	4	2700ガジャール	50ジャール1個
得られるEXP	1500（±150）	必要なクゼム	なし		

マップの形で見ると、この国ほどわかりやすいものは、他にないだろう。普通だったら、出現位置の砲台からしらみつぶしで行くしかないが、マップを見れば、いちばん右の水路から行けばボスにたどりつけることが、すぐにわかってしまう。

さらに、この国のどこかには、ガワースといっしょに来たときにだけ見つかる落ちてるポイントがあるらしい。拾えるものはたいした物ではないが、ガワースがいるなら隅から隅まで探し回ったほうがいいだろう。



〔マップ記号説明〕
敵ボス　砲台

メトキテス帝国

☆シドン海（X112, Y101）☆

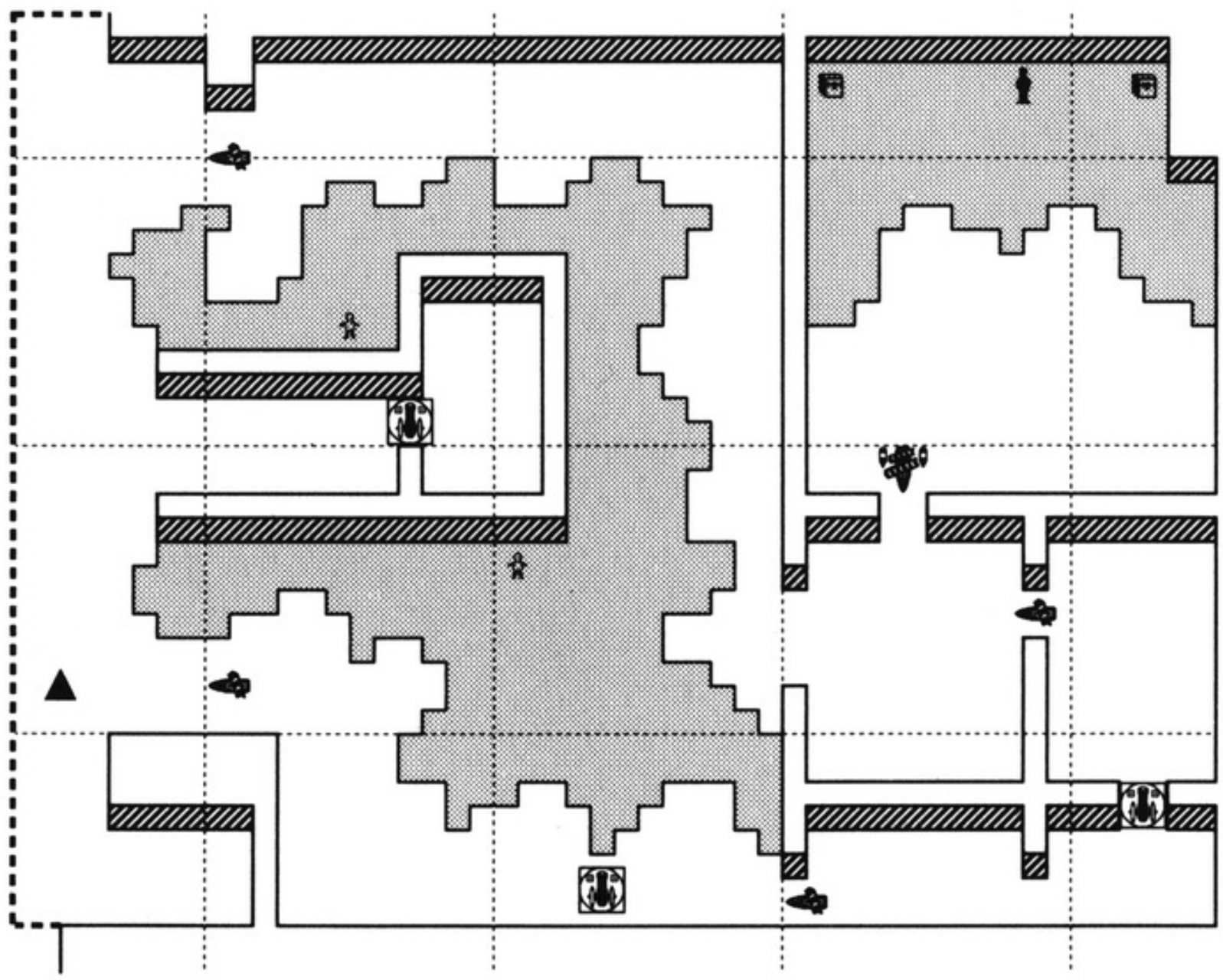
〔DATA〕 ☆消費スタミナ 初級／20 上級／23 達人／27 ただし、解放後はスタミナ消費は減少

帝国クラス	司令官名	種族	能力	火薬保有量	勇者の鍵の重さ
4	サカマラ	ゴルド人	—	1500ガジャール	46ジャール 1個
得られるEXP	1500（±150）	必要なクゼム	なし		

「船を呼ぶヘジラ」さえ使えれば、陸地の部分を歩いて行って、ボスのすぐ手前に出られる。

しかし、たとえ「船を呼ぶヘジラ」がなくても、少し遠回りすれば、たった1回のザコとの戦闘ですむことがわかる。

陸地の部分に2人の男がいる。おたがいにもう一方を殺し屋だという。しかも、その殺し屋はその男そっくりに変装しているというのだ。こいつの化けの皮をはがすには、もう神様の力にでもすがるしかない！　ということは……。



〔マップ記号説明〕
石像　敵ボス　砲台

ドンゴラ列島諸国　☆東ドルゲスト海（X179, Y99）☆

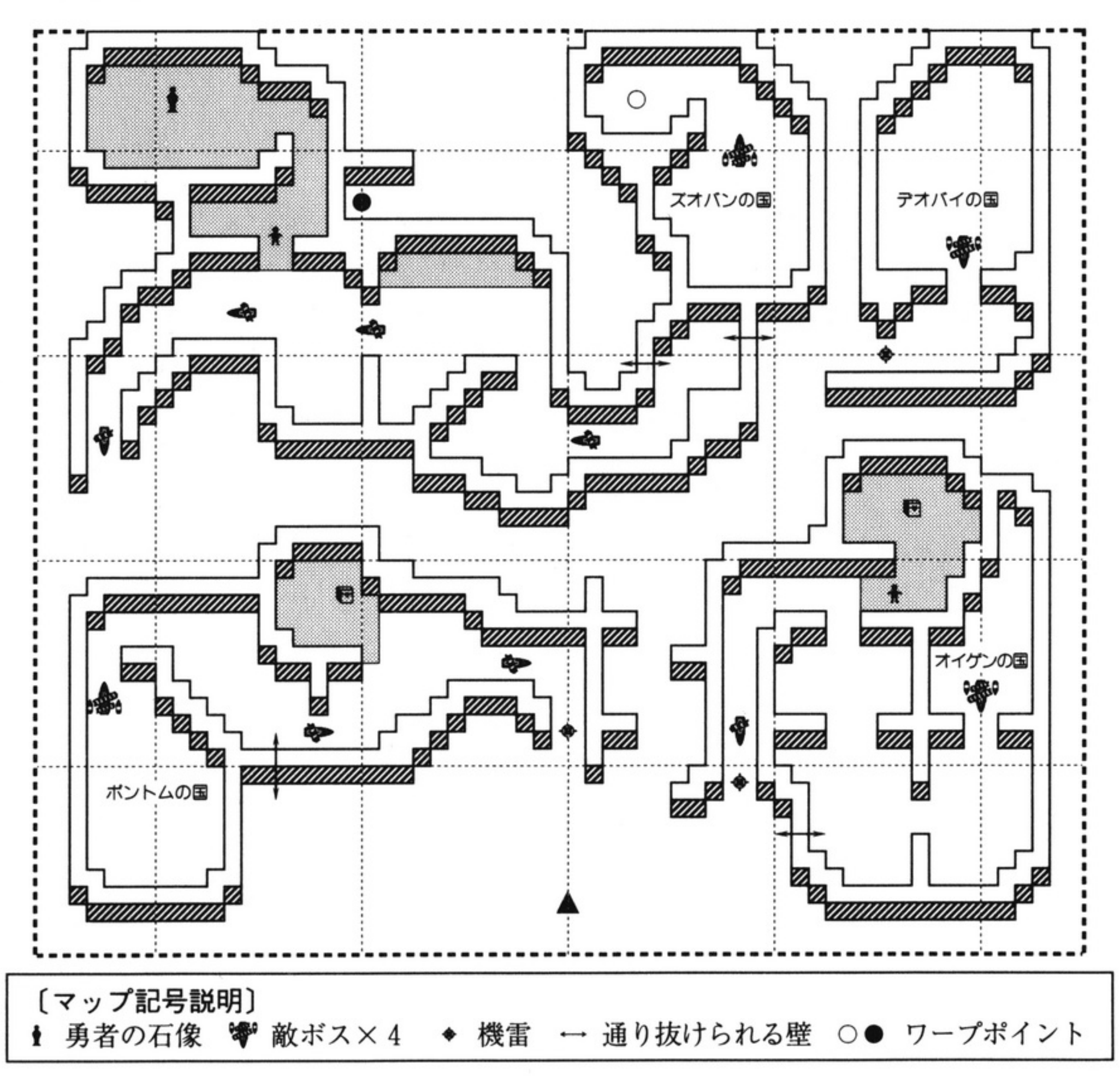
〔DATA〕　☆消費スタミナ 初級／20 上級／23 達人／27 ただし、解放後はスタミナ消費は減少

帝国クラス	司令官名	種族	能力	火薬保有量	勇者の鍵の重さ
4	チケッティ	ルーティ	2	3000ガジャール	205ジャール4個
得られるEXP	1500（±150）	必要なクゼム	なし		

この国は4つの国が1つになった複合国家だ。どの複合国家の場合でも同じだが、この国もすべての司令官を倒さないと、勇者の鍵がもらえない。すべての司令官を倒したあと、勇者の石像にイドラを捧げることで4カ国分（つまり4個）の勇者の鍵がもらえる。DATAのところに表示している重さは、この4個分の合計重量だ。

通り抜けられる壁はわかりにくいところにある。マップを見ないでやると、ちょっと迷ってしまうかもしれない。

もう1つ、注意してマップを見てみよう。トラップとして機雷が配置されている。これを避けるためにも、通り抜けられる壁の活用には、マップが必要なはずだ！



〔マップ記号説明〕
勇者の石像　敵ボス×4　◆ 機雷　↔ 通り抜けられる壁　○● ワープポイント

マングローブ帝国

☆サリフラ海（X208, Y84）☆

〔DATA〕 ☆消費スタミナ 初級／20 上級／23 達人／27 ただし、解放後はスタミナ消費は減少

帝国クラス	司令官名	種族	能力	火薬保有量	勇者の鍵の重さ
4	タルベロ	ゴルド人	—	3000ガジャール	95ジャール 1個
得られるEXP	1500（±150）	必要なグゼム	なし		

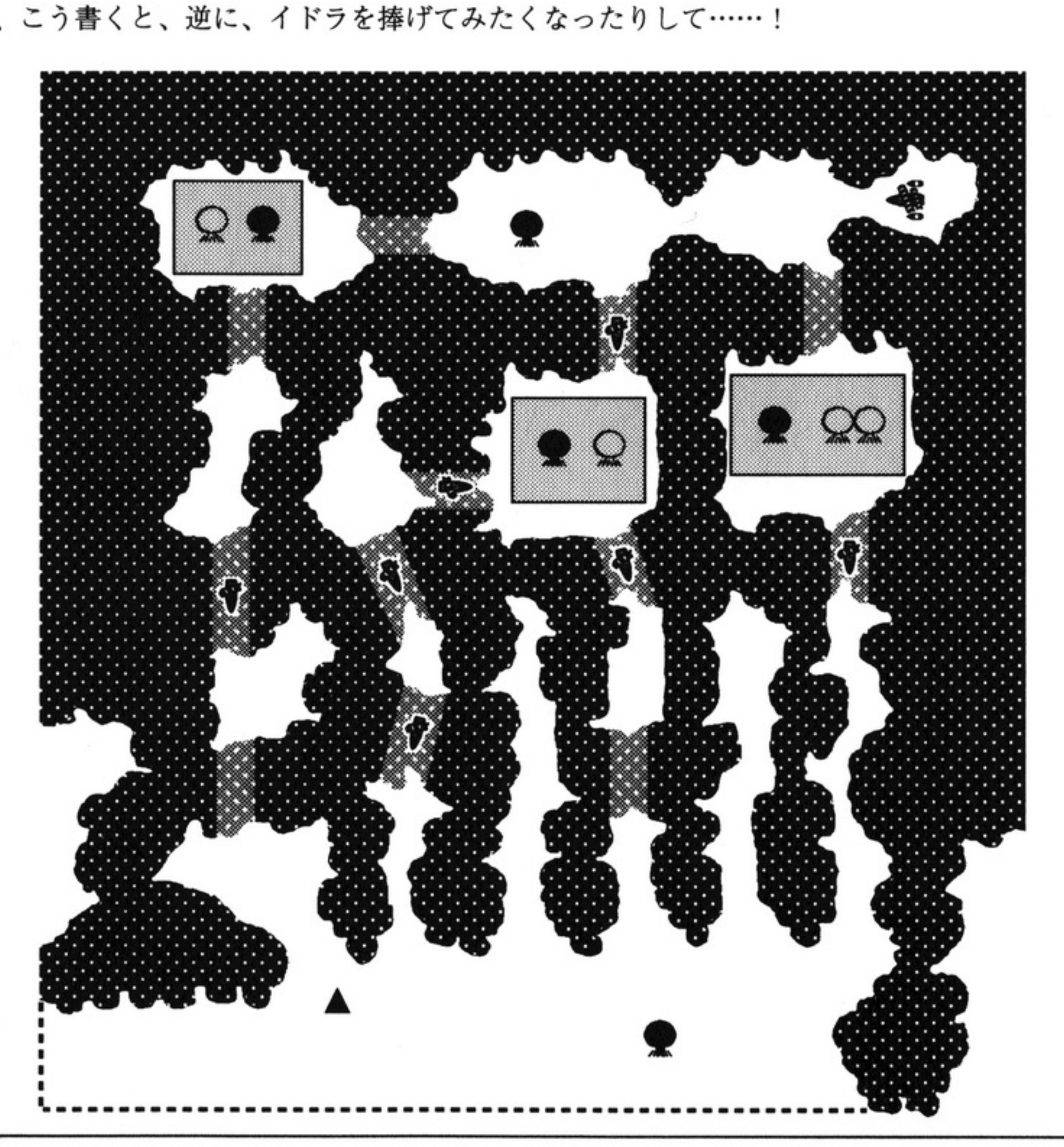
普通の国は岩や壁で覆われているが、この国はマングローブの木でできている。外見上も巨大な木なので、ちょっと見た目にはとても敵国には見えないんじゃなかろうか？

それはさておき、どういうルートで敵ボスまで行けばいいか。じっくりとマップを見て、作戦を練ってもらうことにしよう。

ま、注意が必要なのは、隠れている敵は、通路が開くとすぐに戦闘に入るということ。戦闘の準備を整えてから、先に進もう。

それから、この国の石像は、×××（内緒）というような、ちょっと恐ろしい攻撃をしてくるので、イドラはあまりやらないほうがいいかもしれない。

でも、こう書くと、逆に、イドラを捧げてみたくなったりして……！



〔マップ記号説明〕
敵ボス　消える木　隠し通路

メルゲス帝国

☆ホーク海（X170, Y234）☆

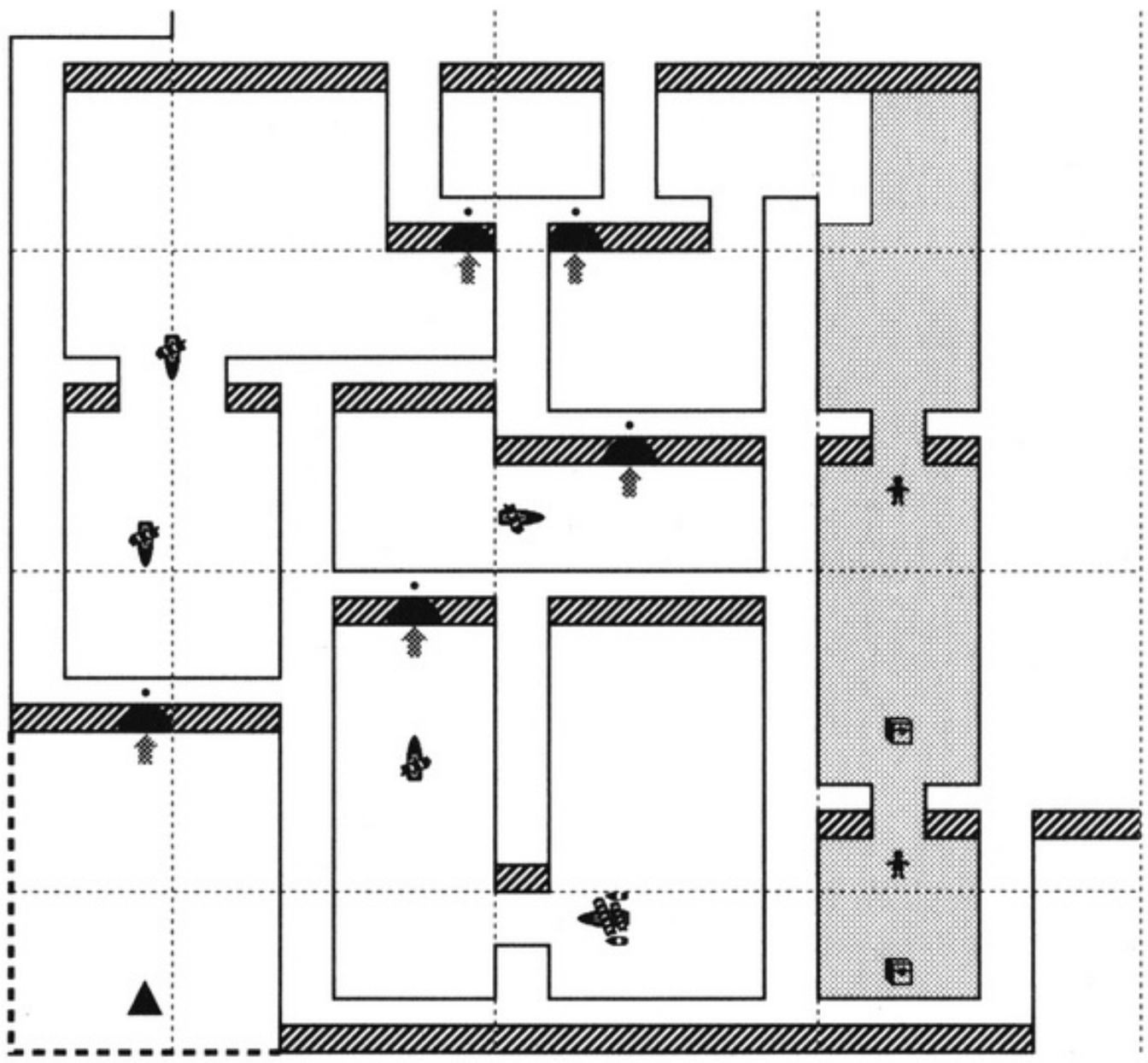
〔DATA〕　☆消費スタミナ 初級／20 上級／23 達人／27 ただし、解放後はスタミナ消費は減少

帝国クラス	司令官名	種族	能力	火薬保有量	勇者の鍵の重さ
3	チュンニ	グレッシ	3	800ガジャール	63ジャール1個
得られるEXP	1600（±150）	必要なクゼム	グレッシ艦／潜水		

この国には、2つもガニムの箱が置かれている。何かあるんじゃないか、と思った人は大正解！

2つのガニムのうち、初めのほうにはワナが仕掛けられている。開けると爆発して、パーティーに大きな被害を与える。その上、またすぐに戦闘が始まってしまうから、ちょっと大変。ここは、ガニムを開ける前に、邪魔な敵から片づけたほうがよさそうだ。

ところで最初のガニムだが、爆発したからといって中身が空のわけではない。もう1度触れればきちんと何かがもらえる。なかにはダメージだけ受けっぱなしで、中身を取り忘れるプレイヤーもいるだろう。じつはそっちのほうが、つらい思いをするだけのひどいトラップだったりして！



〔マップ記号説明〕
敵ボス　潜水で通過できる壁

モルブル帝国

☆ネルブ海（X65, Y74）☆

〔DATA〕 ☆消費スタミナ 初級／20 上級／23 達人／27 ただし、解放後はスタミナ消費は減少

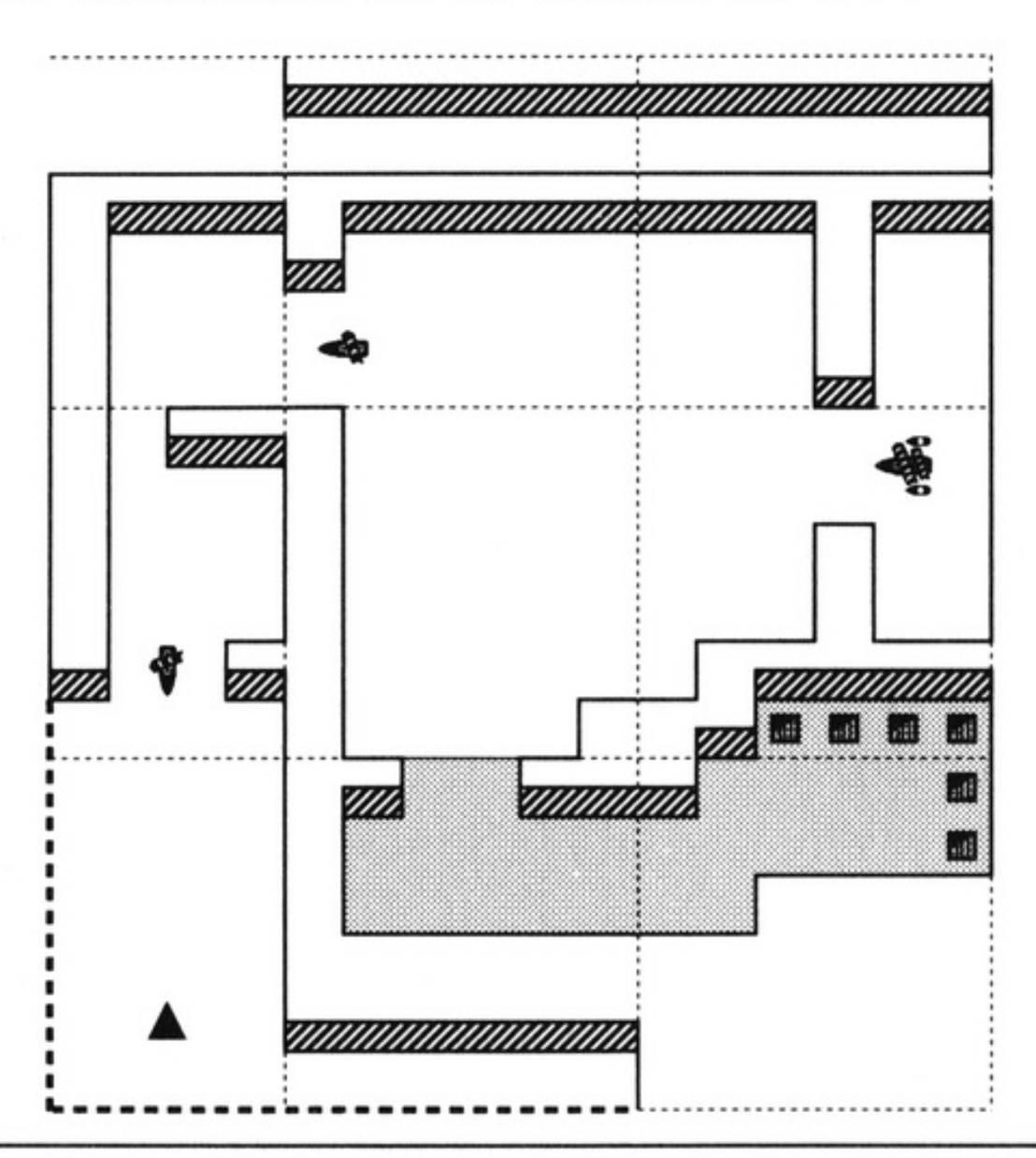
帝国クラス	司令官名	種族	能力	火薬保有量	勇者の鍵の重さ
3	ヴェクスラー	ルーティ	3	900ガジャール	70ジャール 1個
得られるEXP	1600（±150）	必要なグゼム	なし		

オーッ、マップを見ると、この国には6つの階段がある。

何か意味ありげで、ワクワク。思わず入ってみたくなる。しかし、4つの階段の先には、敵が隠れていて、マジョーンたちが来るのを待ち構えている。うっかり入ると大変なことになるかもしれない。ある種のトラップと考えたほうがいいだろうね。

ただし、残りの2つの階段には、それぞれ石像とガニムの箱があって、こちらは期待を裏切らず、かなりいいものがもらえる。

ここは、ひとつ落ち着いて、解放してからじっくり探すのがよかろう！



〔マップ記号説明〕
敵ボス　階段

ダルバ帝国

☆サリフラ海（X50, Y94）☆

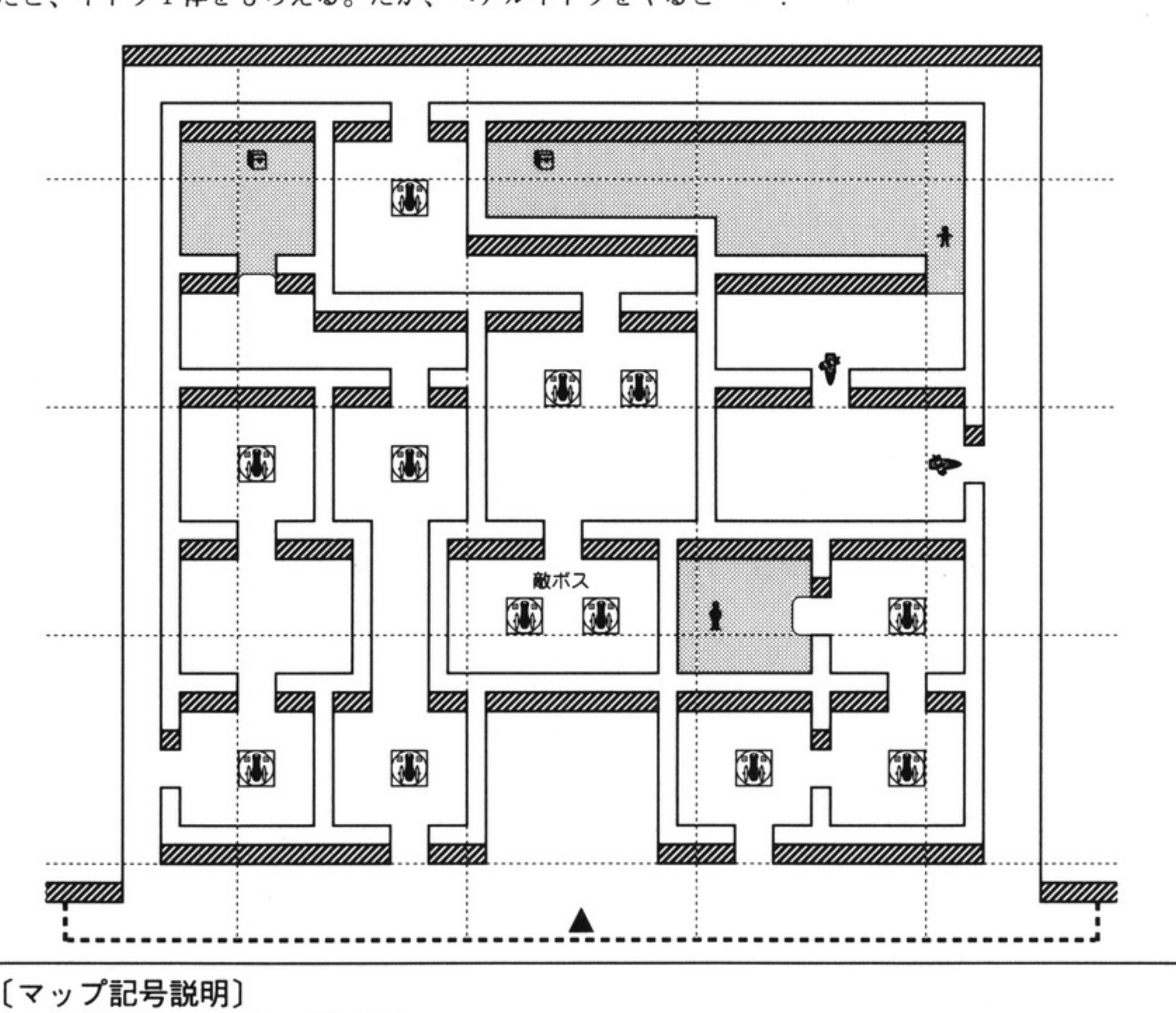
〔DATA〕　☆消費スタミナ 初級／20 上級／23 達人／27 ただし、解放後はスタミナ消費は減少

帝国クラス	司令官名	種族	能力	火薬保有量	勇者の鍵の重さ
3	ラコトベ	ビリンチ	3	2800ガジャール	58ジャール1個
得られるEXP	1600（±150）	必要なクゼム	なし		

マップを見れば、わりと素直な構造になっているのがわかる。単純に、ボスを倒してこの国を解放したいのなら、ザコとは2回戦うだけですむはずだ。

まともに全部の砲台をつぶしていくのは、けっこう大変だから、ボスの位置がわかるというのはちょっと便利だ。砲台は無視しておけば、それはそれで、何の問題もない。

たぶん多くの人が気づいてないと思うが、この国の石像には秘密があった！　普通にイドラをやったのだと、イドラ1体をもらえる。だが、ベテルイドラをやると……！



〔マップ記号説明〕
イドラ神アルムス　砲台

ジャルモ帝国

☆ファルガナ海（X236, Y45）☆

〔DATA〕 ☆消費スタミナ 初級／20 上級／23 達人／27
ただし、解放後はスタミナ消費は減少

帝国クラス	司令官名	種族
2	ユーフス	ビリンチ
能力	火薬保有量	勇者の鍵の重さ
3	850ガジャール	80ジャール 1個
得られるEXP	1700（±150）	
必要なクゼム	ルーティ艦／滝登り 滝下り	

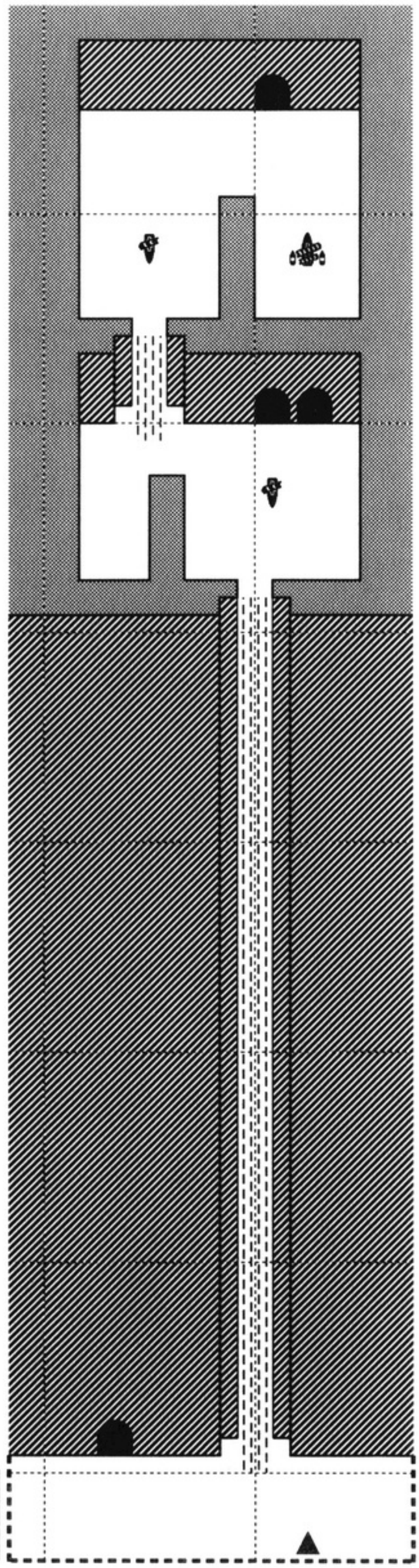
ゲームを始めたばかりのころ、強くもないのに攻め込んだ人がいるんじゃないかな。

ファルガナ海にある唯一の敵国だから、つい攻めてみたくなっちゃうんだが、痛い目に会った人もいるんだろうな？

ジャルモは帝国クラス2、かなり強い国だから、最初にこの国を攻撃したらまず勝ち目はない。

もっとも、ゲームを始めたばかりでは、ルーティが滝登りをマスターしてないだろう。そう考えると、安全といえば安全なんだが……。

出現位置近くの洞窟には敵が潜んでいるから、それだけは要注意だ。



〔マップ記号説明〕
敵ボス　洞窟　滝

ハラハシブ兄弟連合国　☆西ドルゲスト海（X136, Y95）☆

〔DATA〕　☆消費スタミナ 初級／20 上級／23 達人／27 ただし、解放後はスタミナ消費は減少

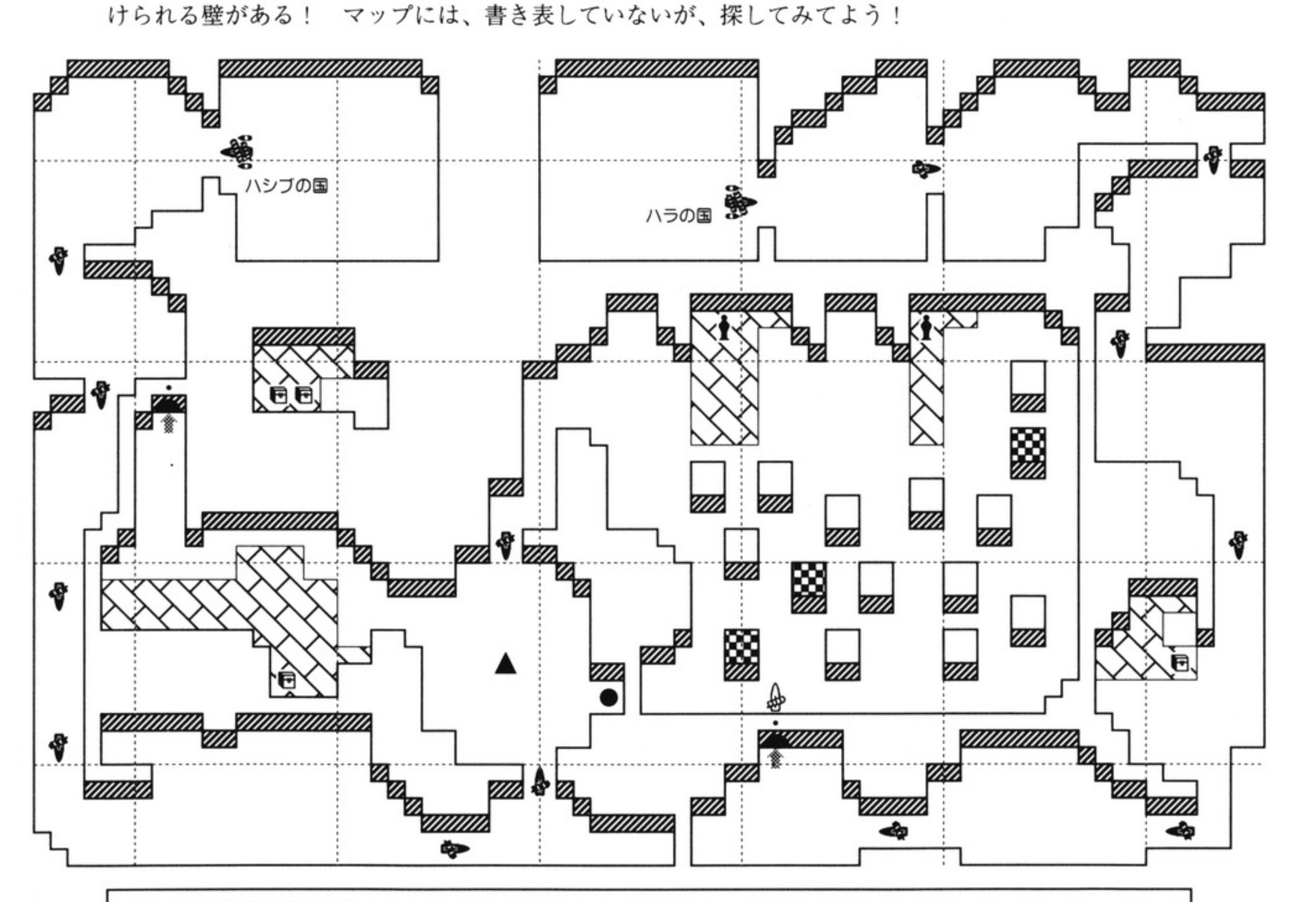
帝国クラス	司令官名	種族	能力	火薬保有量	勇者の鍵の重さ
2	ハラ	カメニ人	—	3500ガジャール	210ジャール 2個
得られるEXP	1700（±150）	必要なクゼム	グレッシ艦／潜水		

兄弟が別々に治めているという、2つの国が合わさってできた複合国家だ。

勇者の鍵はすべての国の司令官を倒したあと、勇者の石像にイドラを捧げると手に入る。鍵を手に入れるためにイドラ1体が必要になるわけだが、イドラ2体、210ジャールの金も手に入るんだから損はない。

石像にイドラを捧げると氷山に潜む敵と戦えるようになる。それ以外に、金も見つかる。ついでといっちゃなんだが、それも忘れずに見つけておこう。

氷山の敵と3回戦うと、潜水で壁の向こう側に行けるようになる。その方法以外に、どこかに通り抜けられる壁がある！　マップには、書き表していないが、探してみてよう！



〔マップ記号説明〕
勇者の石像: 2カ国のボスを倒してから行くと、2カ国分の勇者の鍵をくれる
敵ボス×2　船　潜水で通れる壁　戦闘後に消える氷山
○●　ワープポイント

ミルボ帝国

☆西ドルゲスト海（X194, Y154）☆

〔DATA〕 ☆消費スタミナ 初級／20 上級／23 達人／27 ただし、解放後はスタミナ消費は減少

帝国クラス	司令官名	種族	能力	火薬保有量	勇者の鍵の重さ
2	ボズクーリ	ゴルド人	—	3500ガジャール	72ジャール 1個

得られるEXP	1700（±150）
必要なクゼム	グレッシ艦／潜水

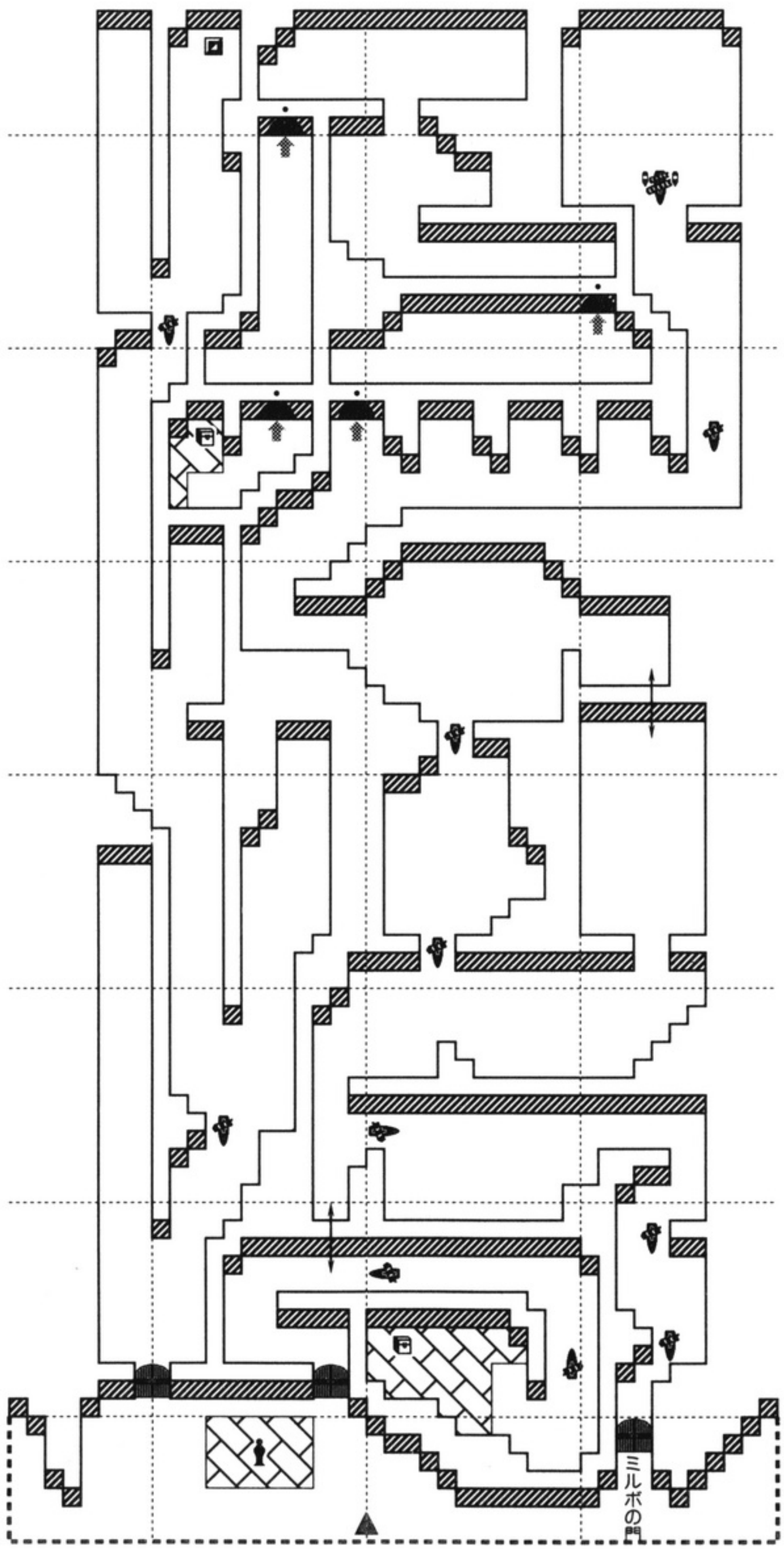
まずは、出現位置近くにある石像にイドラを捧げる。これでいちばん左の扉が開くようになったはずだ。この扉から奥に進み、ミルボの門のスイッチを押してくる！これでミルボの門も開くはず。

じつに簡単な手順となっているから、簡単な手順を書いておこう。

イドラを捧げる
↓
左の扉が開く
↓
ミルボの門のスイッチを押す
↓
ミルボの門が開く

注目に値するのは、この国にも通り抜けられる壁が設定されているということ。これを知っていると、ほとんどのザコ敵と戦わずにすむ。

普通にやっていたんじゃなかなかこの通り抜けられる壁は見つからなかったと思う。ボス敵と戦う前は、なるべく消耗したくないから、近道があるとほっとする。



〔マップ記号説明〕
- 石像
- 敵ボス
- スイッチ
- 通り抜けられる壁
- 潜水で通れる壁

暗殺クダ国

☆ゲビル海（X190, Y198）☆

〔DATA〕　☆消費スタミナ 初級／20 上級／23 達人／27 ただし、解放後はスタミナ消費は減少

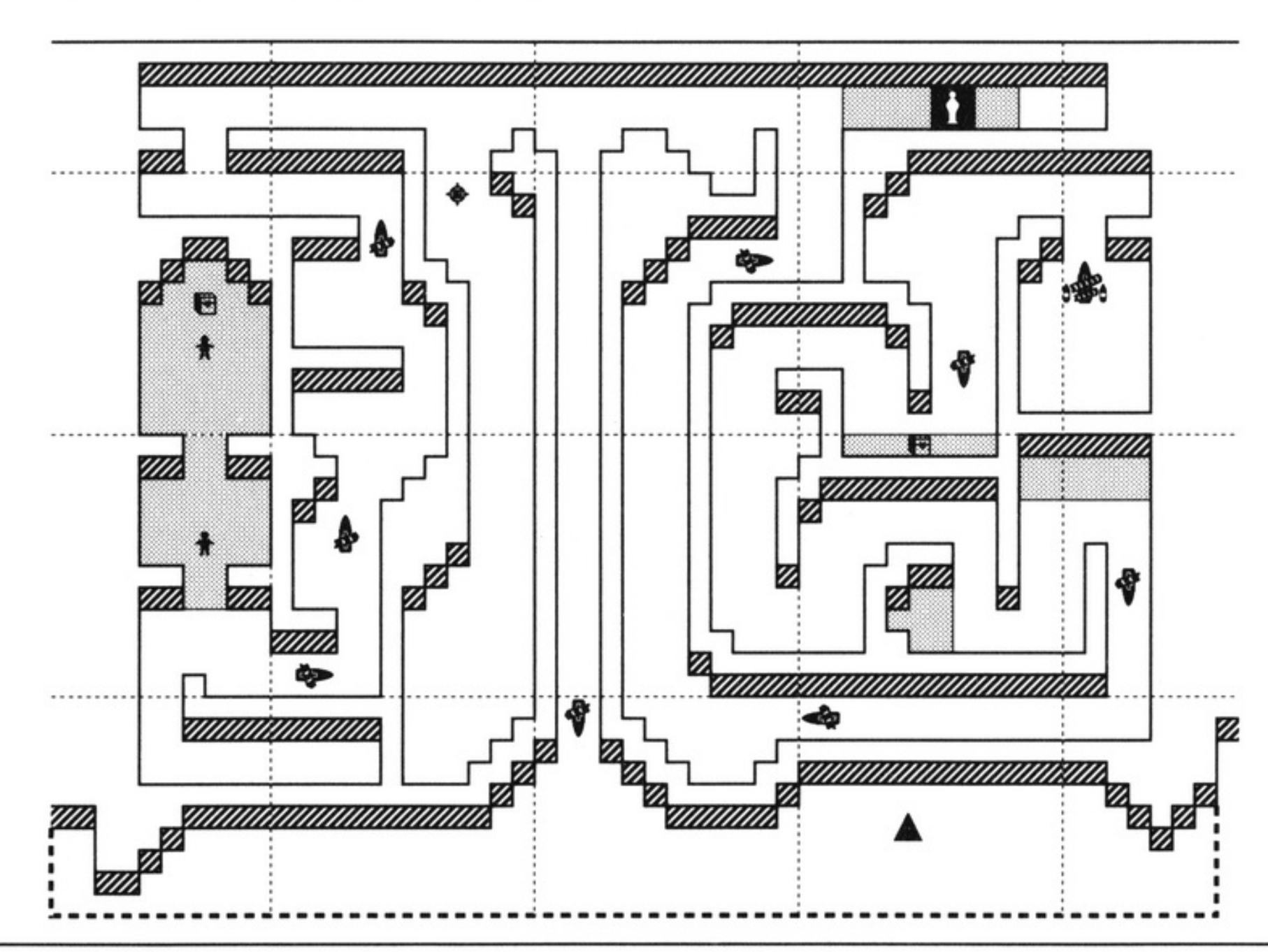
帝国クラス	司令官名	種族	能力	火薬保有量	勇者の鍵の重さ
2	バッキラ	クダ人	—	2500ガジャール	90ジャール 1個
得られるEXP	1700（±150）	必要なクゼム	なし		

暗殺者を養成しているという、なんとも無気味な国。それがゴルドのために働く暗殺クダ国だ。

といっても、ほかの敵国とたいして変わるわけでもない。帝国クラス2は、やはり2の強さだ。ただし地上にいる兵士だけは、かなりの強さをほこっている。さすがに暗殺者の国ではある。

マップには表示していないが、この国にも通り抜けられる壁が3つ存在する。これで石像にイドラを捧げたり、近道をしたりできる。楽しみながら探してみよう。

石像の効果をコッソリ教えると、じつはイドラ2体をもらうことができる。1体使うわけだから、プラスマイナスでイドラが1体増えることになる！



〔マップ記号説明〕
隠れ石像　◆ 機雷

国家団地トリピュロン　☆シドン海（X212, Y156）☆

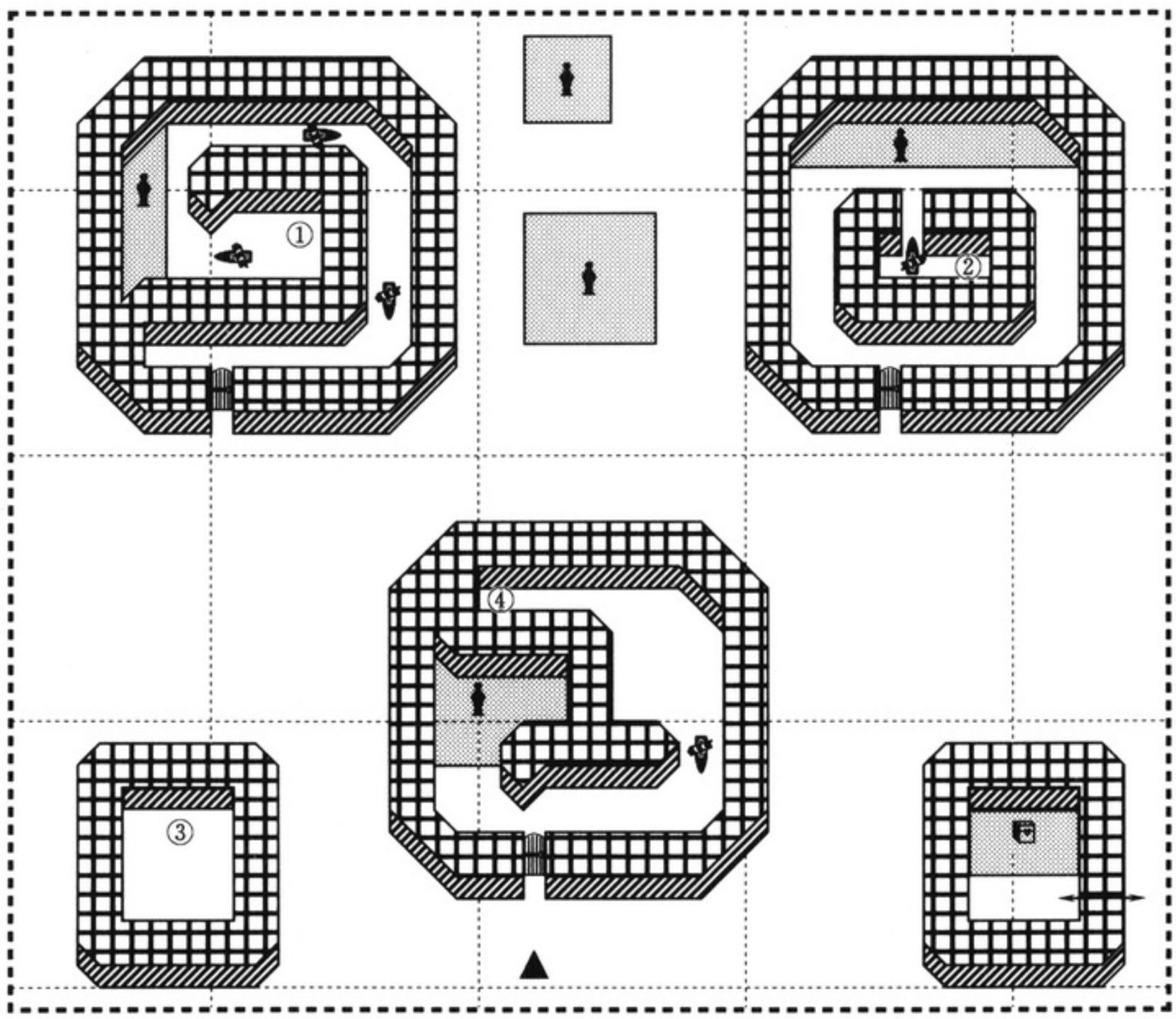
〔DATA〕　☆消費スタミナ 初級／20 上級／23 達人／27 ただし、解放後はスタミナ消費は減少

帝国クラス	司令官名	種族	能力	火薬保有量	勇者の鍵の重さ
2	セントト	グレッシ	1	3500ガジャール	290ジャール 3個
得られるEXP	1700（±150）	必要なクゼム	なし		

とにかく大変な国。たぶんゴルドの国の中で、いちばん謎が多く、難しい国。普通にやってたんじゃ、この国のすべてを解き明かすのはまず無理だろう。

マップには、ワープポイントのつながりはすべて載せた。これだけでもずいぶんと役に立つはずだ。より完璧な資料を望むなら、自分で書き込んで完成させヨ!!　また、この国の解放は「船を呼ぶヘジラ」がなくてもできるのだが、このクゼムを覚えていると、5、6Fに行けるようになる。

1F



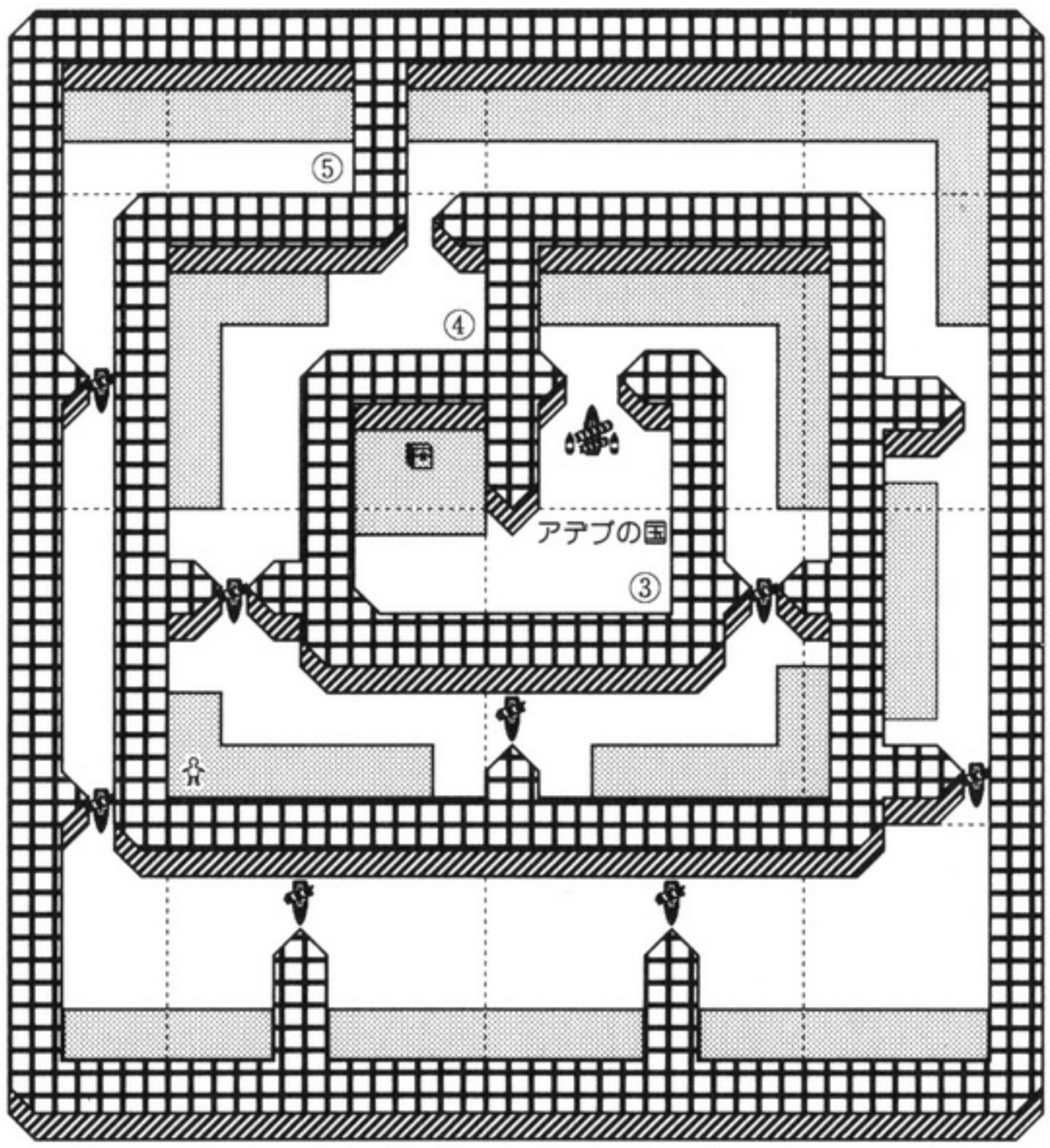
〔マップ記号説明〕
石像　敵ボス　← 通り抜けられる壁　① ワープポイント

この国に入るためにはマジョーンの生まれのクエストを完了している必要がある。もしまだなら、当然そっちが先だ。

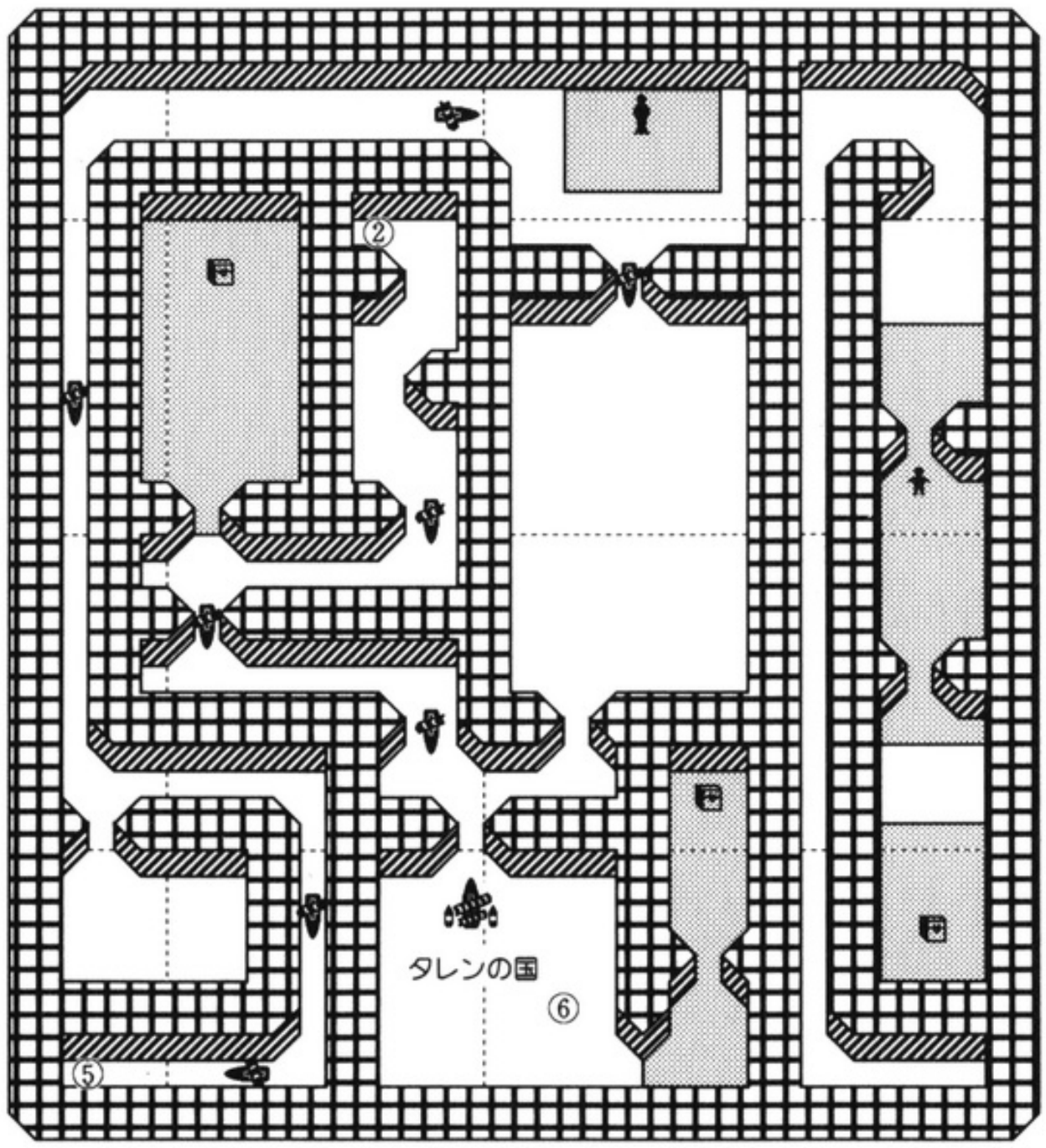
国の内部には、生まれの呪いと同じ色の門から入ることになる。つまり、3人のマジョーンはそれぞれ違う入口から始まるということなのだ。

単にこの国を解放して、勇者の鍵を手に入れるだけなら、マップを見れば簡単なはず。とりあえずは、そのあたりから挑戦してみるのがいいだろう。

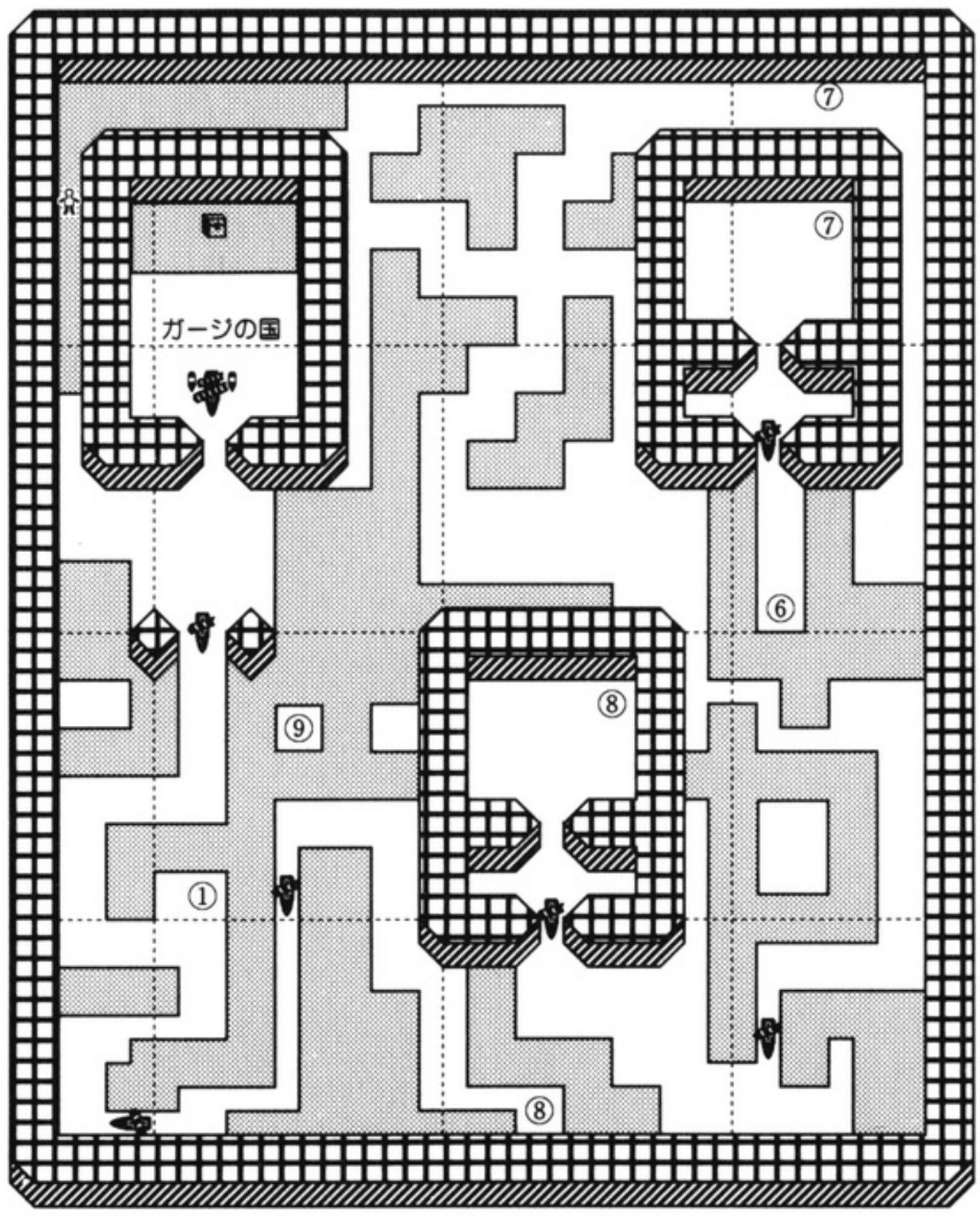
2F

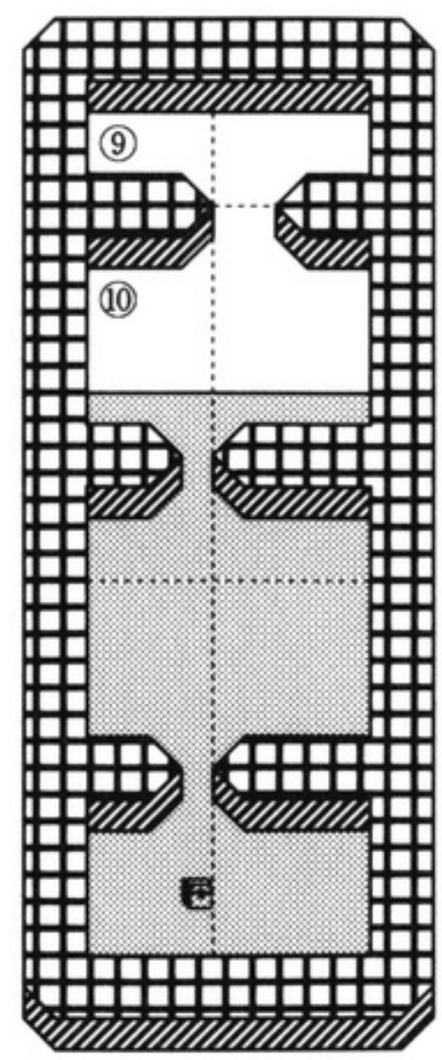


3F

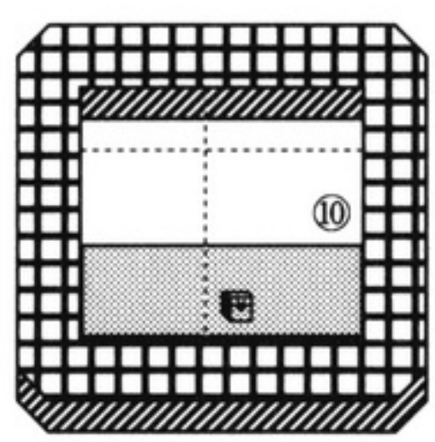


4 F





5 F



6 F

フナルマン帝国

☆マロス海（X182, Y66）☆

〔DATA〕　☆消費スタミナ 初級／20 上級／23 達人／27 ただし、解放後はスタミナ消費は減少

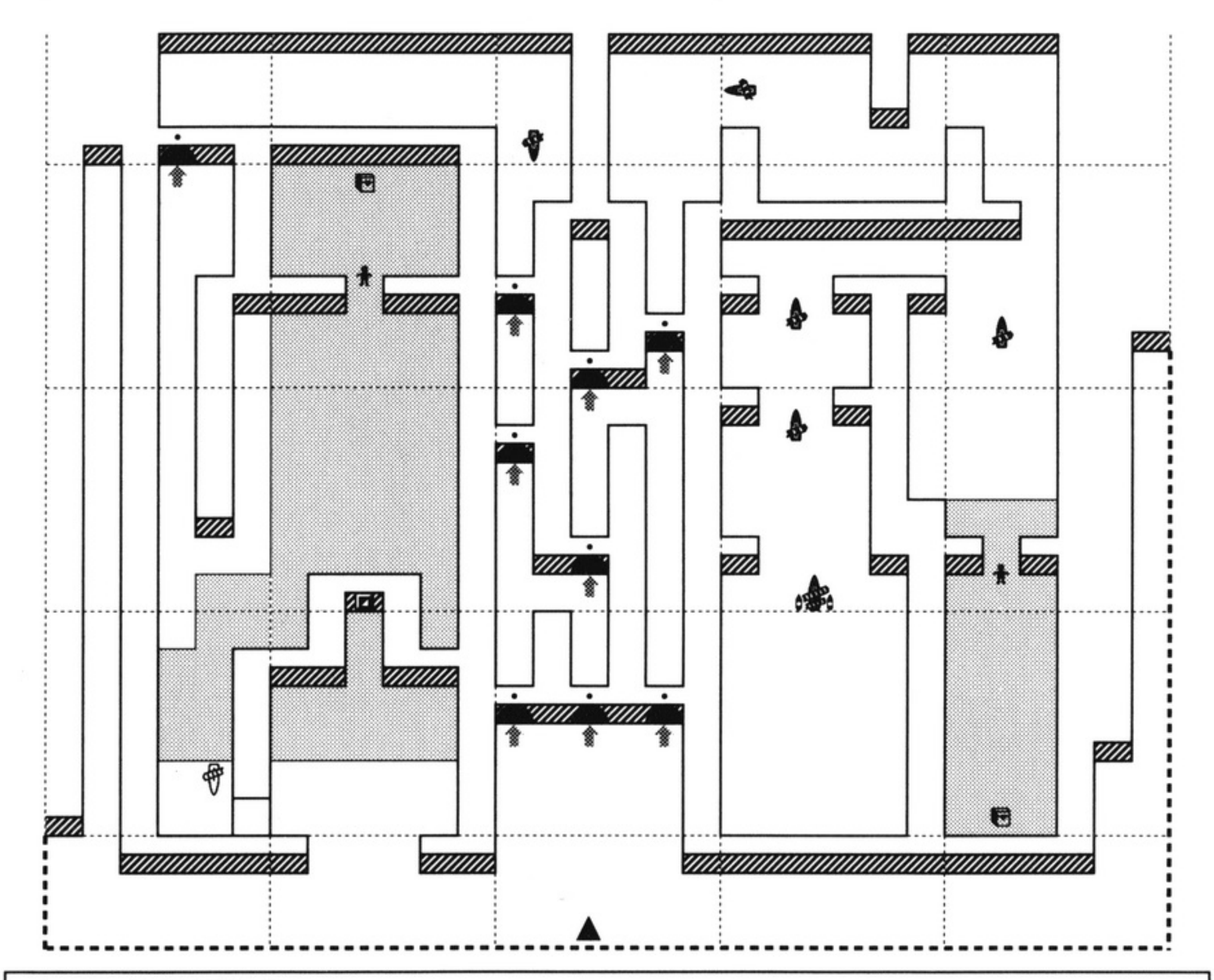
帝国クラス	司令官名	種族	能力	火薬保有量	勇者の鍵の重さ
1	グベッチ	ゴルド人	—	1600ガジャール	110ジャール1個
得られるEXP	1800（±150）	必要なグゼム	グレッシ艦／潜水		

マップの左下に見える船は、ゴルドに捕らえられている民間の商船。近づくと、「助けてくれ」と頼まれる。だが、普通の方法では、出口を開けるスイッチが入らない。では、どうしたらいいのか？

答えを書くわけにはいかないが、少し離れたところから、何かすればいいらしい。服を替えたりするのではないとすると、できることはおのずと限られてくるが……！

この国で必要なグゼムはグレッシの潜水。この潜水とは、短い間だが水中に潜り、隠し通路を通れるようにすることだ。

使えるようになるには、だいぶ時間がかかる。このグレッシの潜水が使えないなら、この国に早く来すぎてたことになる。それじゃ、奥に進めないかもしれない。



〔マップ記号説明〕
敵ボス　民間の船　スイッチ　潜水で通過できる壁

マルムーク帝国

☆ホーク海（X61，Y107）☆

〔DATA〕 ☆消費スタミナ 初級／20 上級／23 達人／27 ただし、解放後はスタミナ消費は減少

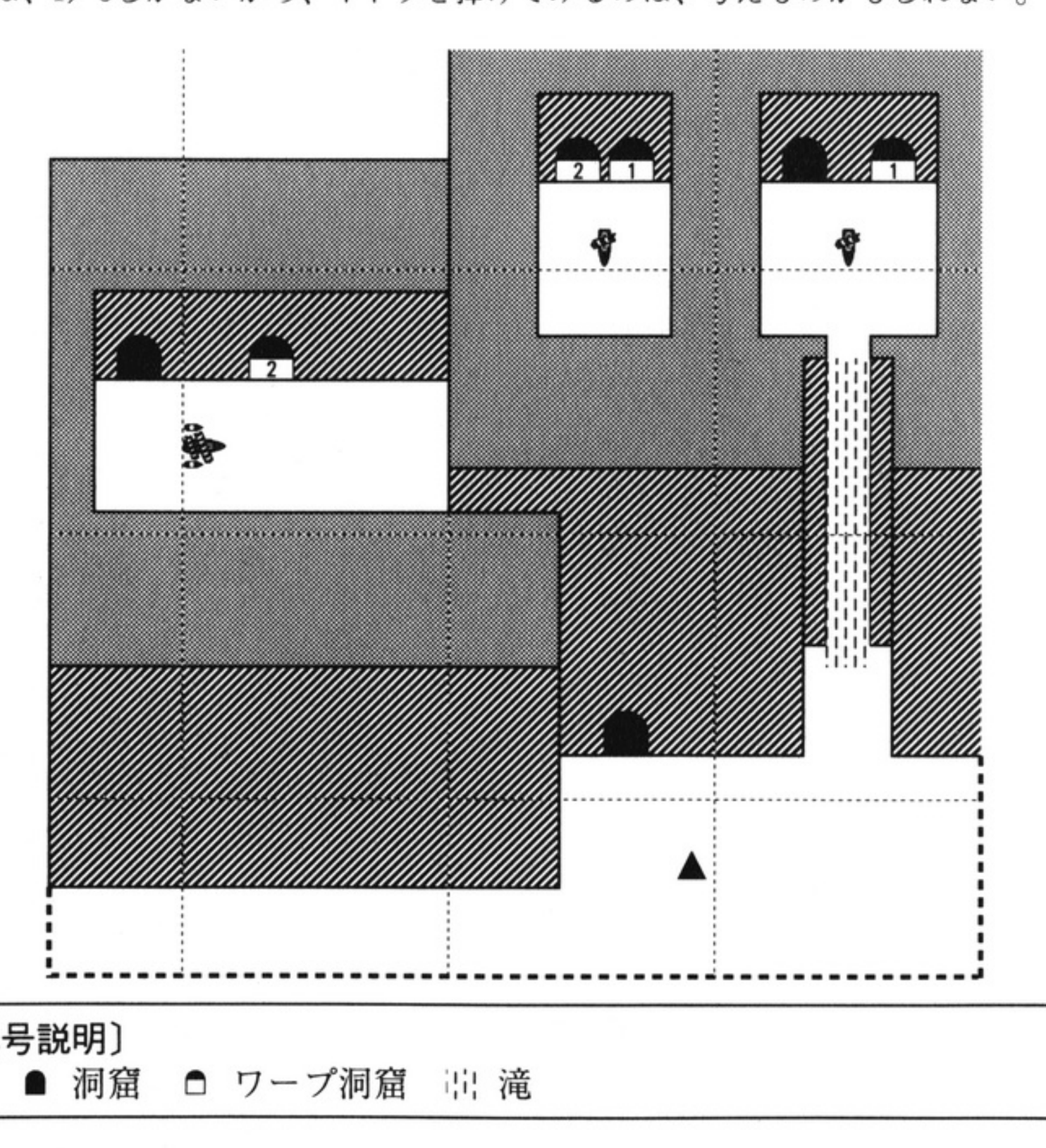
帝国クラス	司令官名	種族	能力	火薬保有量	勇者の鍵の重さ
1	アクラビ	ビリンチ	1	800ガジャール	92ジャール1個
得られるEXP	1800（±150）	必要なグゼム	ルーティ艦／滝登り 滝下り		

わりとシンプルな作りになっている。洞窟1でワープすると、別の隠し洞窟があって、そこもワープで、他の洞窟とつながっている。

洞窟内にある石像にイドラを捧げると、その時々で反応が違う。もちろん、イドラを捧げることができるチャンスは1度きりだ。2回目は受け付けない。どんな内容でどのように反応をするのか、これを確かめるには何度かロードしてやりなおさないとだめだ。

いちばんよい反応はパーティーレベルを1UPしてくれるというもの。それ以外は、「何もしない」「パーティーレベル1ダウンする」かのどちらかしかない。

得する確率は、1／3しかないから、イドラを捧げてみるのは、考えものかもしれない。



〔マップ記号説明〕
敵ボス　洞窟　ワープ洞窟　滝

バディジャーン帝国

☆アルフール海（X215, Y42）☆

〔DATA〕　☆消費スタミナ 初級／20 上級／23 達人／27 ただし、解放後はスタミナ消費は減少

帝国クラス	司令官名	種族	能力	火薬保有量	勇者の鍵の重さ
1	ズーチン	グレッシ	1	3000ガジャール	145ジャール1個

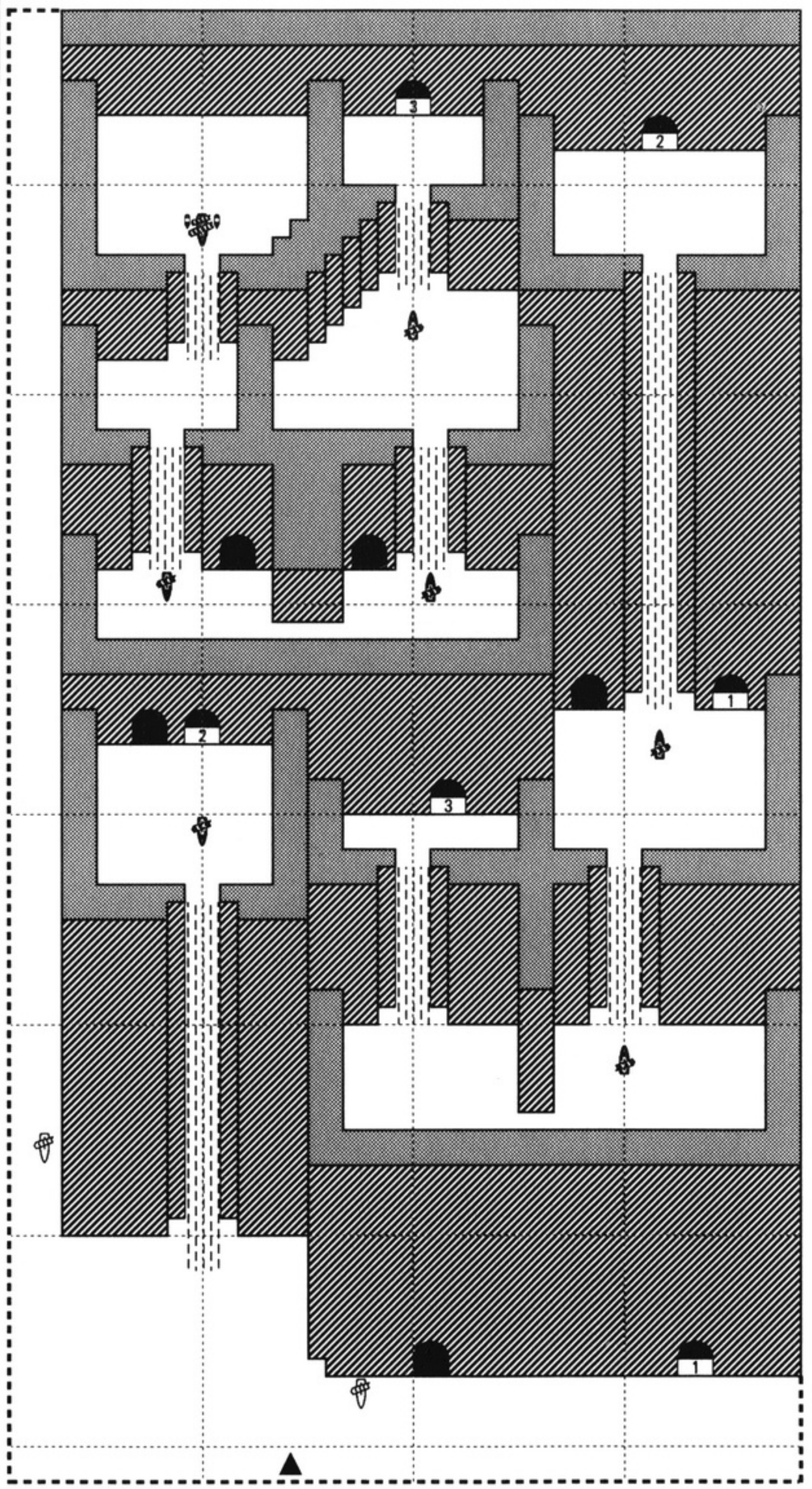
得られるEXP	1800（±150）
必要なクゼム	ルーティ艦／滝登り滝下り

西パルチャップの要（かなめ）はバディジャーン帝国。さすがに、要となる国は、強い！　こういう国は、隠れ洞窟ワープの近道を使って、なるべくザコ敵との遭遇を避けたほうが無難だろう。

出現位置近くにいる動けない船は、いろいろなことを知っている。

たとえば、この国には隠れ洞窟が5カ所あるとか、石像にはイドラを捧げてはいけないなどという情報だ。なぜ、捧げてはならないのか。自分で試してみたら……。

もう1隻、気になる船がいる。噂によるとこの船には、××のビレットを渡すらしい。何のビレットであったか、今のところはっきりしていないのが残念だ。



〔マップ記号説明〕
- 敵ボス
- ワープ洞窟
- 洞窟
- 動かないメイネス号
- 廃船に住む男
- 滝

侵略ドメス帝国

☆ゲビル海（X86, Y202）☆

〔DATA〕 ☆消費スタミナ 初級／20 上級／23 達人／27 ただし、解放後はスタミナ消費は減少

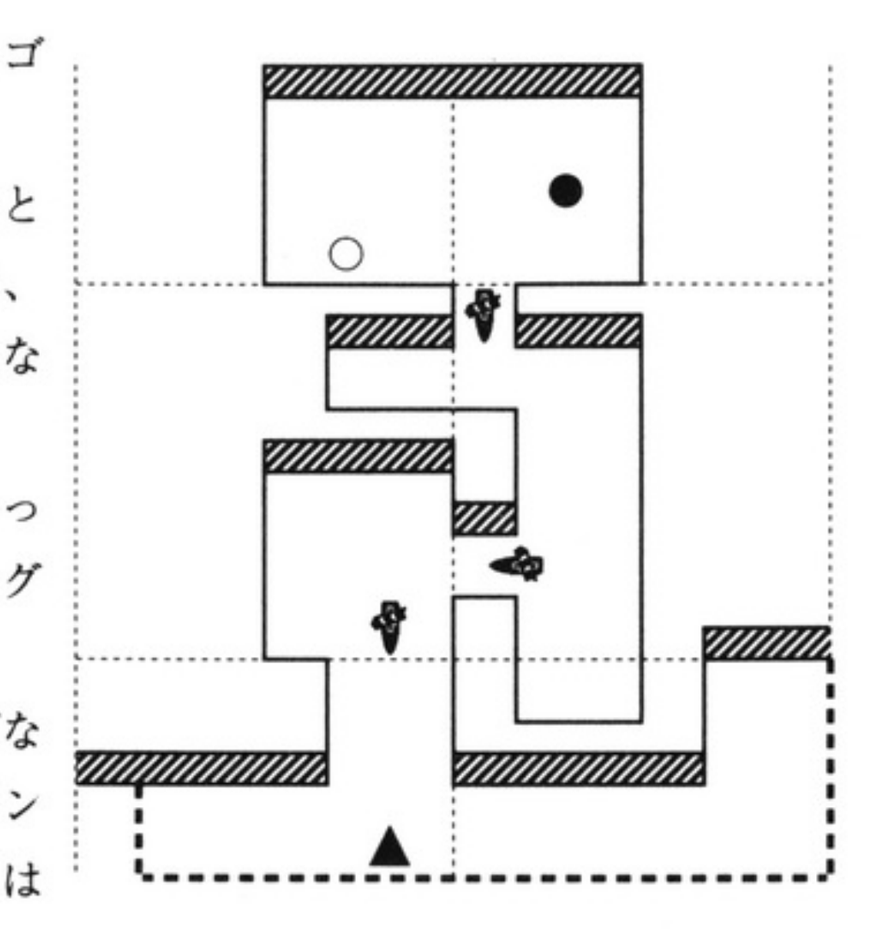
帝国クラス	司令官名	種族	能力	火薬保有量	勇者の鍵の重さ
1	ラルコーン	ゴルド人	—	4000ガジャール	115ジャール 1個
得られるEXP	1800（±150）	必要なグゼム	グレッシ艦／激突		

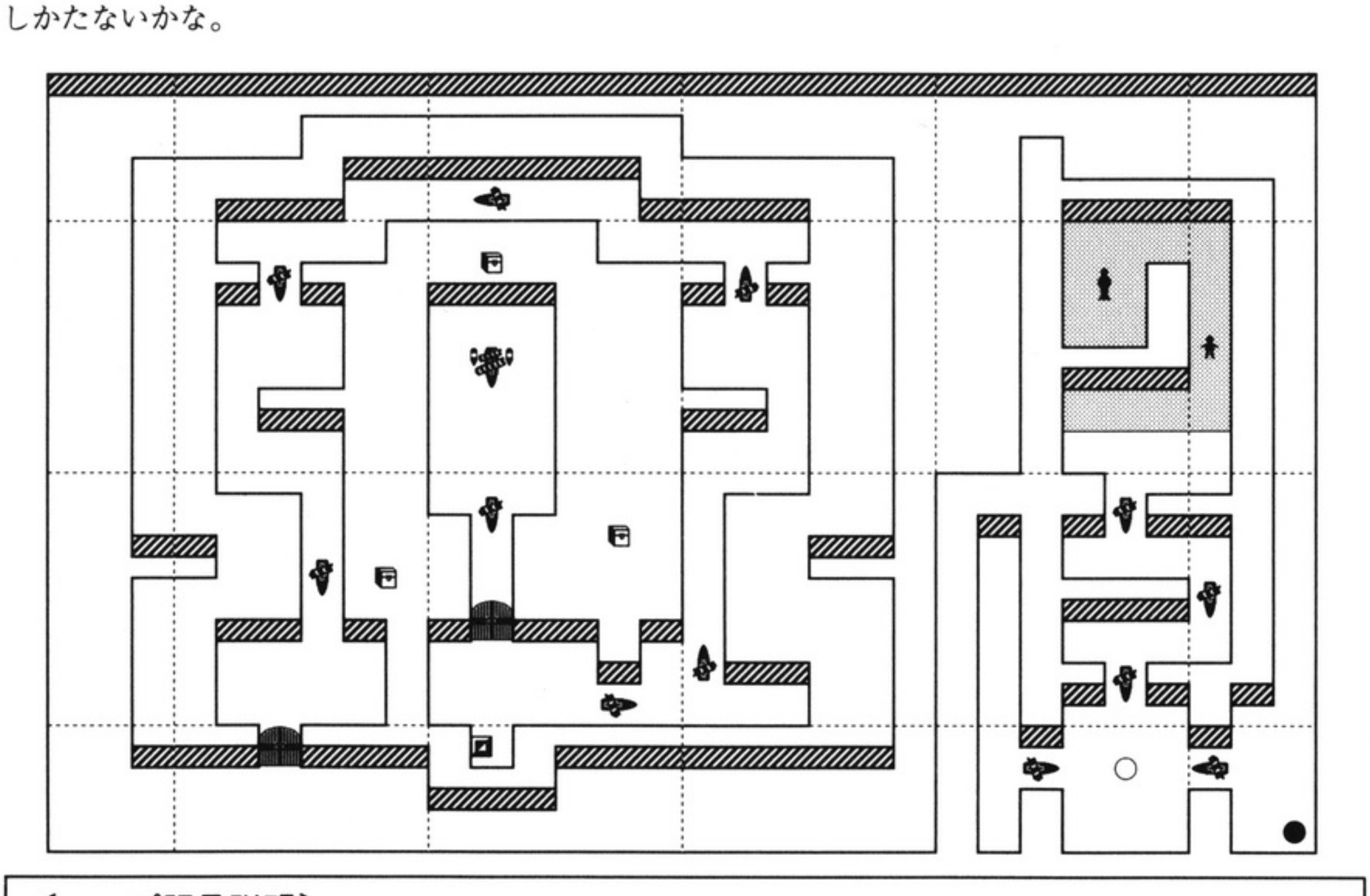
この国を解放すると、以後火薬保有量にかかわりなく、ゴルドに合衆国と領主国が襲われる心配がなくなる。

はじめにこの国を解放しておけば、あとあと楽になる。ところが、帝国クラスが1の国！　勇者の門を開けたあとで、やっと勝てるレベルにまで達したなんてこともよくある。なかなか都合よくはいかないものだ。

マップを見ると、ガニムの箱が3つも壁の上にある。いったいどうやれば壁の上に行けるのか？　ヒントは［必要なグゼム］にある。

ボスのところに行くためには、2つの門を通らなければならない。はじめの門は石像が開けてくれるが、レベルダウンをされる。ちょっとくやしいが、この国を解放するためにはしかたないかな。





〔マップ記号説明〕
石像　敵ボス　スイッチ　○● ワープポイント

エルマーゴ帝国

☆ゲビル海（X202, Y25）☆

〔DATA〕　☆消費スタミナ 初級／20 上級／23 達人／27 ただし、解放後はスタミナ消費は減少

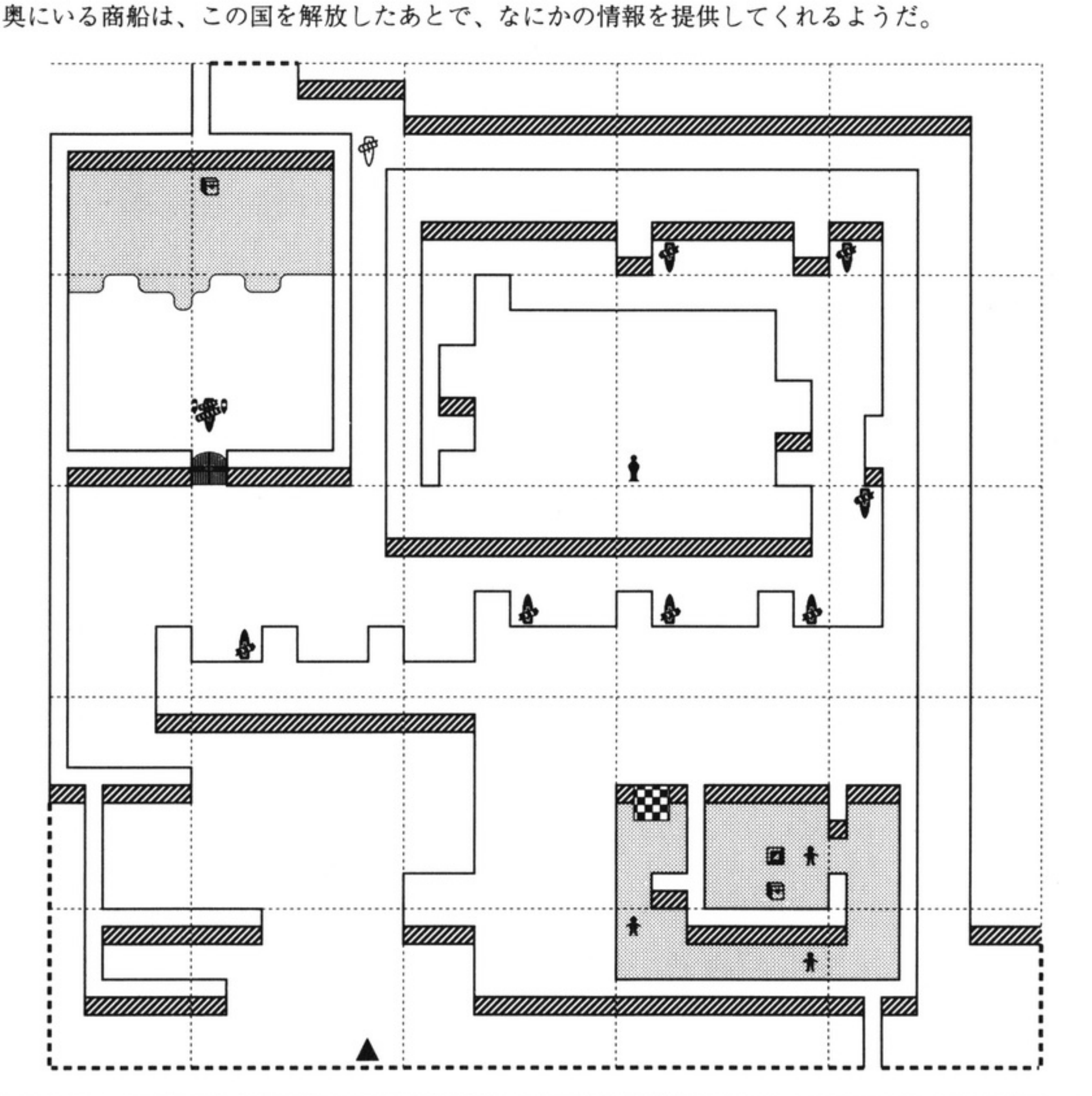
帝国クラス	司令官名	種族	能力	火薬保有量	勇者の鍵の重さ
1	コルギア	グレッシ	1	2000ガジャール	105ジャール1個
得られるEXP	1800（±150）	必要なクゼム	グレッシ艦／激突		

ボスの手前にある、エルマーゴの門を開けるまでが、けっこう大変だと思う。

この国のワナは、侵略ドメスにあるものと同じ。どこからか、壁の上に登って、スイッチのある場所まで行けばいい。壁の上に登るのに隠し階段を使う。なんとか探し出してくれ。

スイッチを入れて門を開けると、それまで戦う様子を見せなかったザコ敵たちも、いっせいに行く手をふさぎ、戦闘になる。覚悟しておくように！

奥にいる商船は、この国を解放したあとで、なにかの情報を提供してくれるようだ。



〔マップ記号説明〕
石像　敵ボス　スイッチ　出入り商船フェラル号　階段

ヘケトラ帝国　☆東ドルゲスト海（X118, Y105）☆

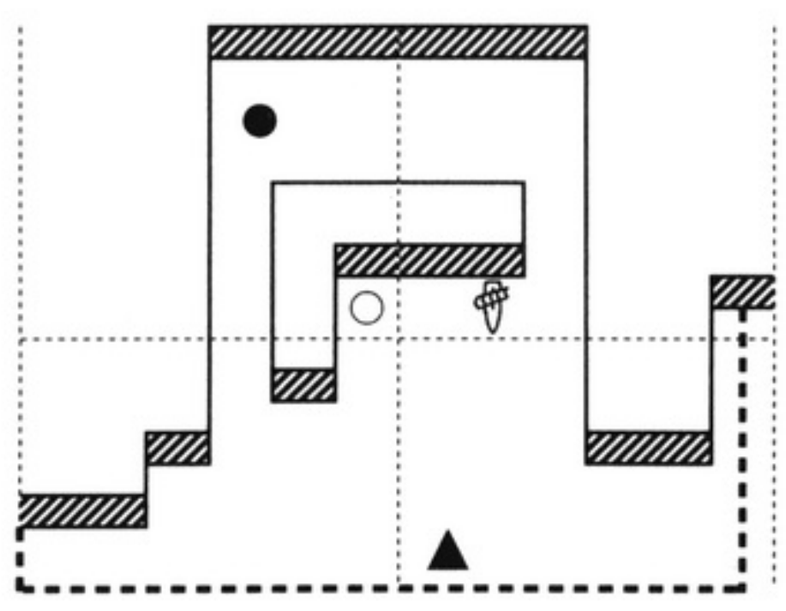
〔DATA〕　☆消費スタミナ 初級／20 上級／23 達人／27 ただし、解放後はスタミナ消費は減少

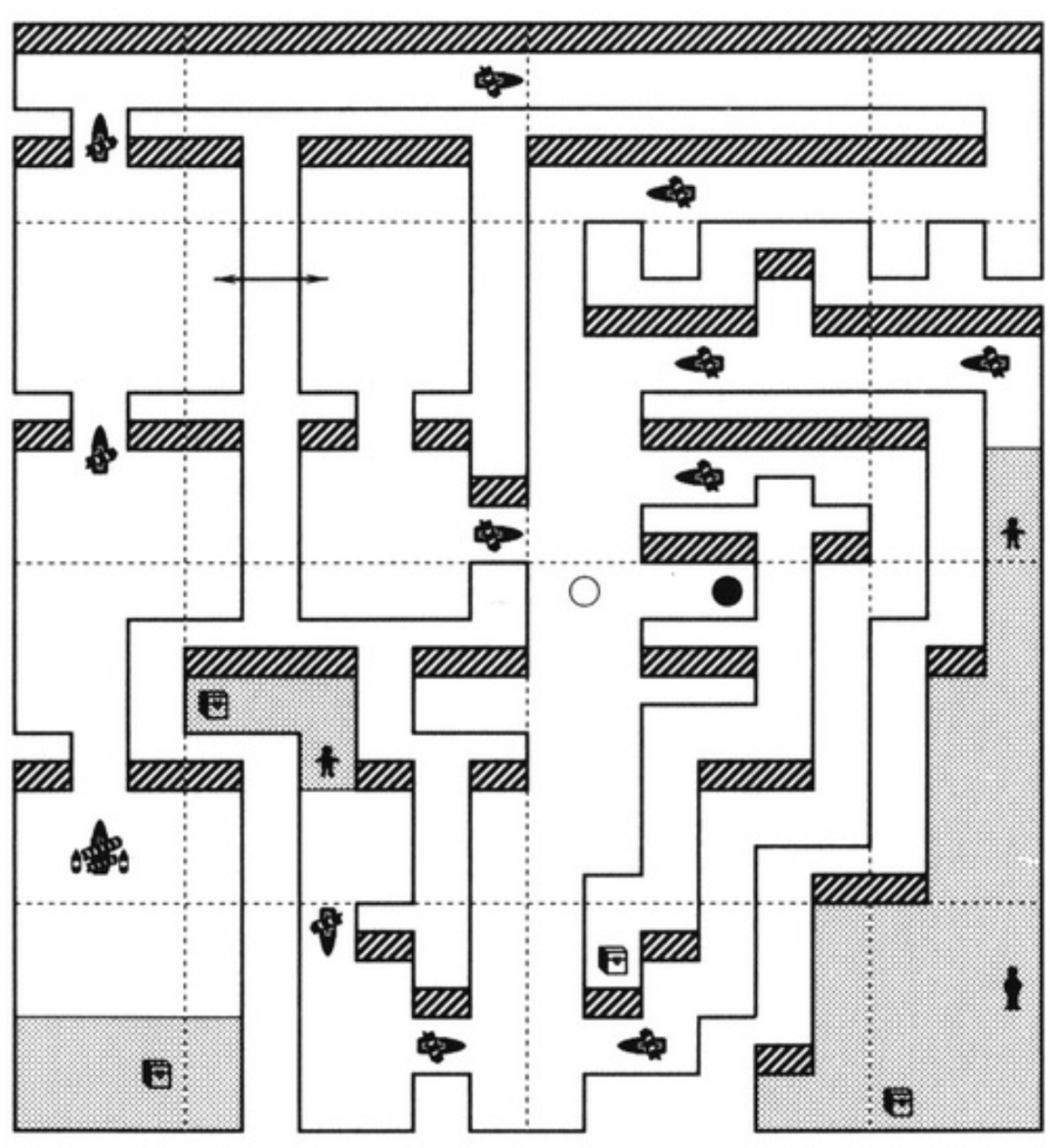
帝国クラス	司令官名	種族	能力	火薬保有量	勇者の鍵の重さ
1	スコーダ	ルーティ	1	3500ガジャール	460ジャール1個
得られるEXP	1800（±150）	必要なグゼム	グレッシ艦／激突		

「世界一強い国」の看板どおり、ホントめちゃくちゃ強い！　勇者の鍵が460ジャールもあるのは、伊達や酔狂じゃないんだな。生半可なレベルでは絶対に近づかないように！

もう、メヒテなんて余裕で倒せるぐらいのレベルになり、「強くなりすぎちゃって、戦闘がぜんぜんつまんないんだよな～」っていう状態で、はじめて勝てるかどうかっていう国。心してかかるように！

ガニムの箱がこの国も壁の上に置かれている。この仕掛けは、侵略ドメスにあったものと同じ。ここまでいえば、どうすれば取れるかはすぐにわかるだろう。





〔マップ記号説明〕
石像　敵ボス　船　↔ 通り抜けできる壁　○● ワープポイント

基地・車MAP&DATA

レサ基地

レサ第1基地	☆ファルガナ海（X115, Y157）☆
レサ第2基地	☆ホーク海（X18, Y104）☆
レサ第3基地	☆ゲビル海（X148, Y94）☆
レサ第4基地	☆ゴルド海（X152, Y223）☆
レサ第5基地	☆ゴルド海（X150, Y170）☆

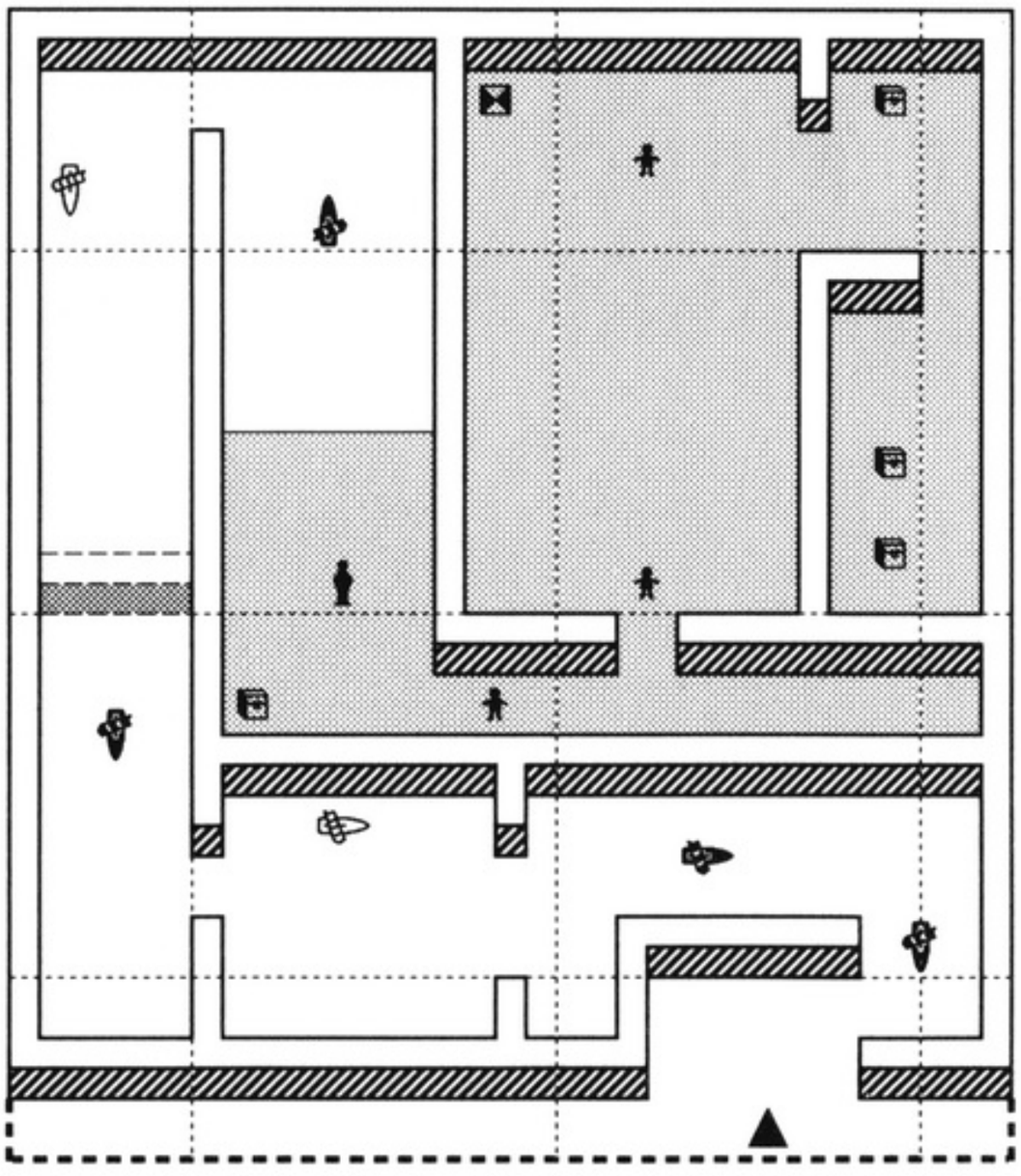
レサ基地はそれぞれの巡視海域内に、ゴルドの艦隊を出しているところ。したがって、この基地を破壊してしまえば、その巡視海域内は安全に航行できるようになる。

次に、各基地を攻める場合のポイントを簡単にまとめておこう。

§第1基地§

DATA	消費スタミナ 初級／20 上級／23 達人／27	勇者の鍵の重さ　61ジャール1個
必要なクゼム	グレッシ艦／激突	

ここは、いちばん基本的な作りになっていて、それほど難しいところはないはず。ボスは例の不死身のルッダだが、何も心配する必要はない。ガニムの箱は二重底になっているものがあるから、情報を集めること。



〔マップ記号説明〕
石像　船　？　壊せる壁

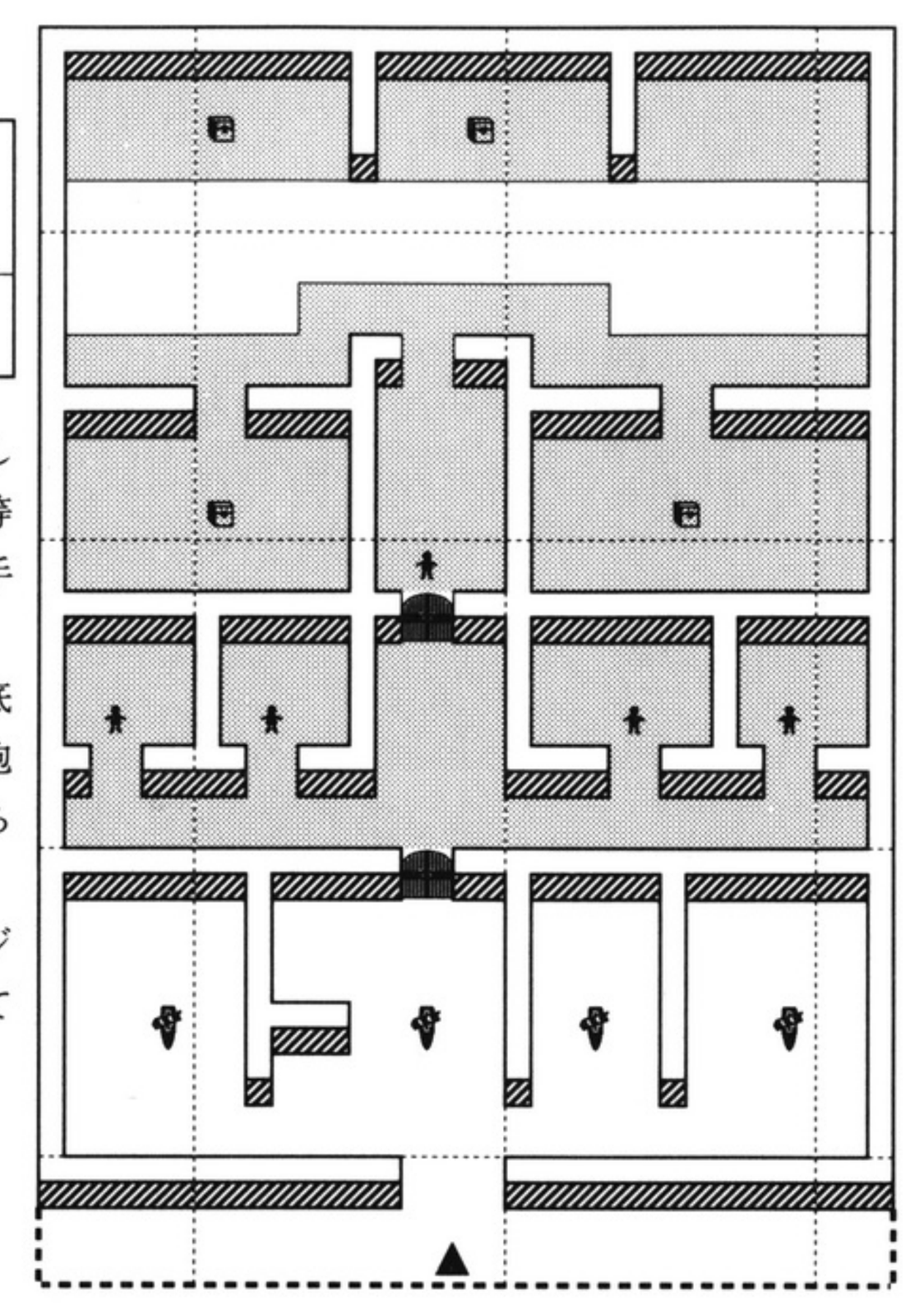
§第2基地§

DATA	消費スタミナ 初級／20 上級／23 達人／27 勇者の鍵の重さ 57ジャール 1個
必要なクゼム	ビリンチ艇／ 船を呼ぶヘジラ

ここのボス、パシュトは相当な意地悪、そして潜水艦もかなり強い！　というか、こいつ等に効果的にダメージを与える武器がなかなか手に入らない。

そこで高いレベルになってから行くか、船底に高い攻撃力を持つ武器、あるいはドラゴン砲のＡＬ系を装備してから行ったほうがいいだろう。

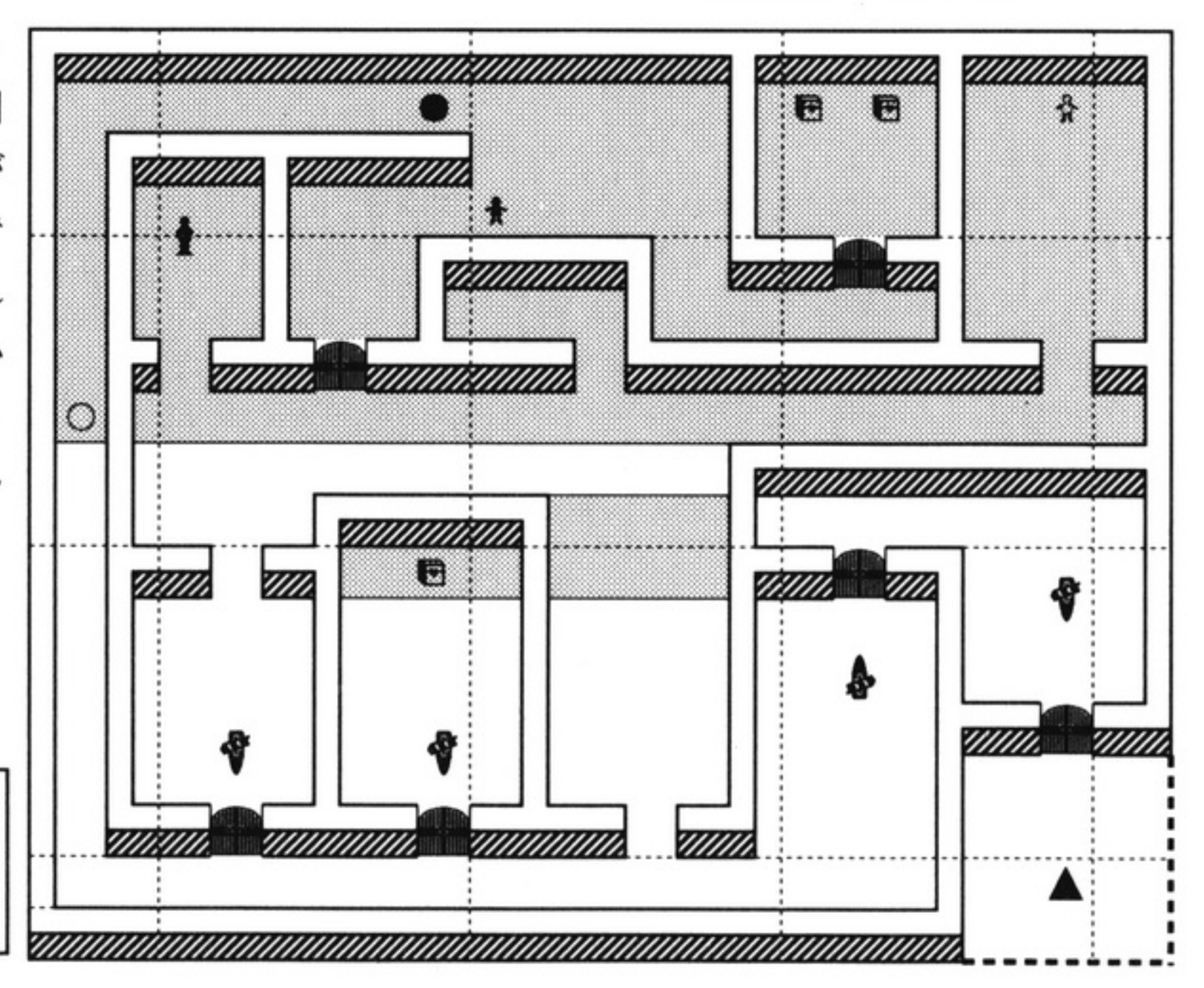
そのうえ、ここの勇者の鍵は「船を呼ぶヘジラ」がないと手に入らない。勇者の門を開けてからでは、鍵の価値も半減なのに……。



§第3基地§

DATA	消費スタミナ 初級／20 上級／23 達人／27	勇者の鍵の重さ 54ジャール 1個
必要なクゼム	なし	

ここで注意しなければならないのは、「船を呼ぶヘジラ」さえ使えないとき。ワープが1方向なので、ヘタにここでワープしてしまうと船に乗れなくなってしまう！　それから、途中でお金をかなり取られるが、最後のほうでちゃんと元は取れるから大丈夫だ。

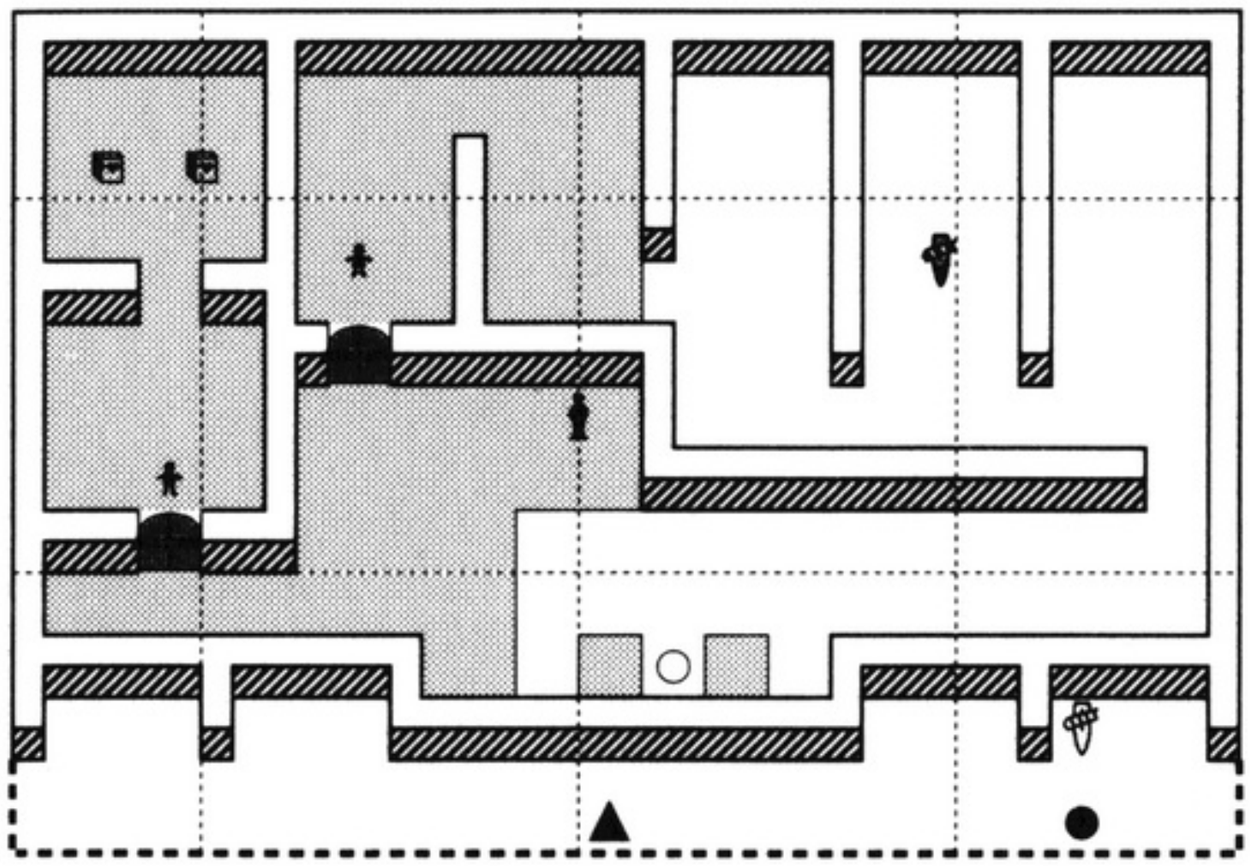


〔マップ記号説明〕
石像
○● ワープポイント

§第4基地§

DATA	消費スタミナ 初級／20 上級／23 達人／27	勇者の鍵の重さ　67ジャール1個
必要なクゼム	なし	

基地の外にいる船に情報を聞けば、すべてうまくいくはずだ。お金がもったいなければ全部の情報を聞いてから、ロードしてやりなおすということもできる。

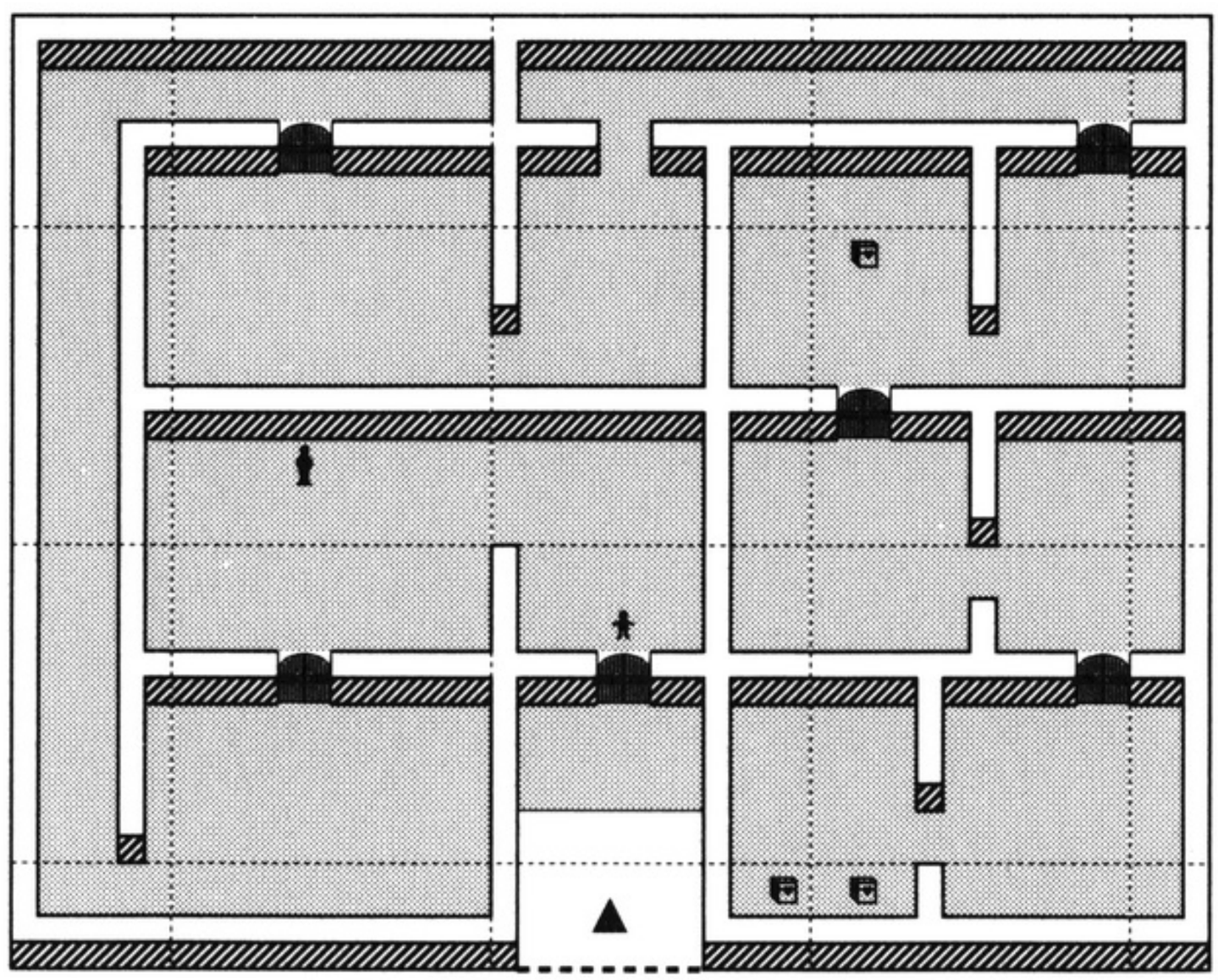


〔マップ記号説明〕
石像　船　○●　ワープポイント

§第5基地§

DATA	消費スタミナ 初級／20 上級／23 達人／27	勇者の鍵の重さ　77ジャール1個
必要なクゼム	なし	

さすがにここのボスは強い！
すべて陸戦なんだが、先に行けば行くほど強くなってくるから覚悟しておいてくれ。



〔マップ記号説明〕
石像

庫

消費スタミナ　初級／20　上級／23　達人／27

キニールの庫	☆マラメイヤ海（X141，Y195）☆
バディの庫	☆アルフール海（X173，Y83）☆
ゼベルの庫	☆東ドルゲスト海（X49，Y196）☆
ゴルドの庫	☆ゴルド海（X185，Y187）☆

庫については、あまり説明をすることがない。奪える武器の出現率などはP．34にあるから、そちらを見てほしい。

強いて説明をするとなると、バディの庫の開かない扉ぐらいのもんだろう。

これは、この庫に武器を運びこんでいるバディジャーン帝国を解放したときだけ開く仕掛けになっている。

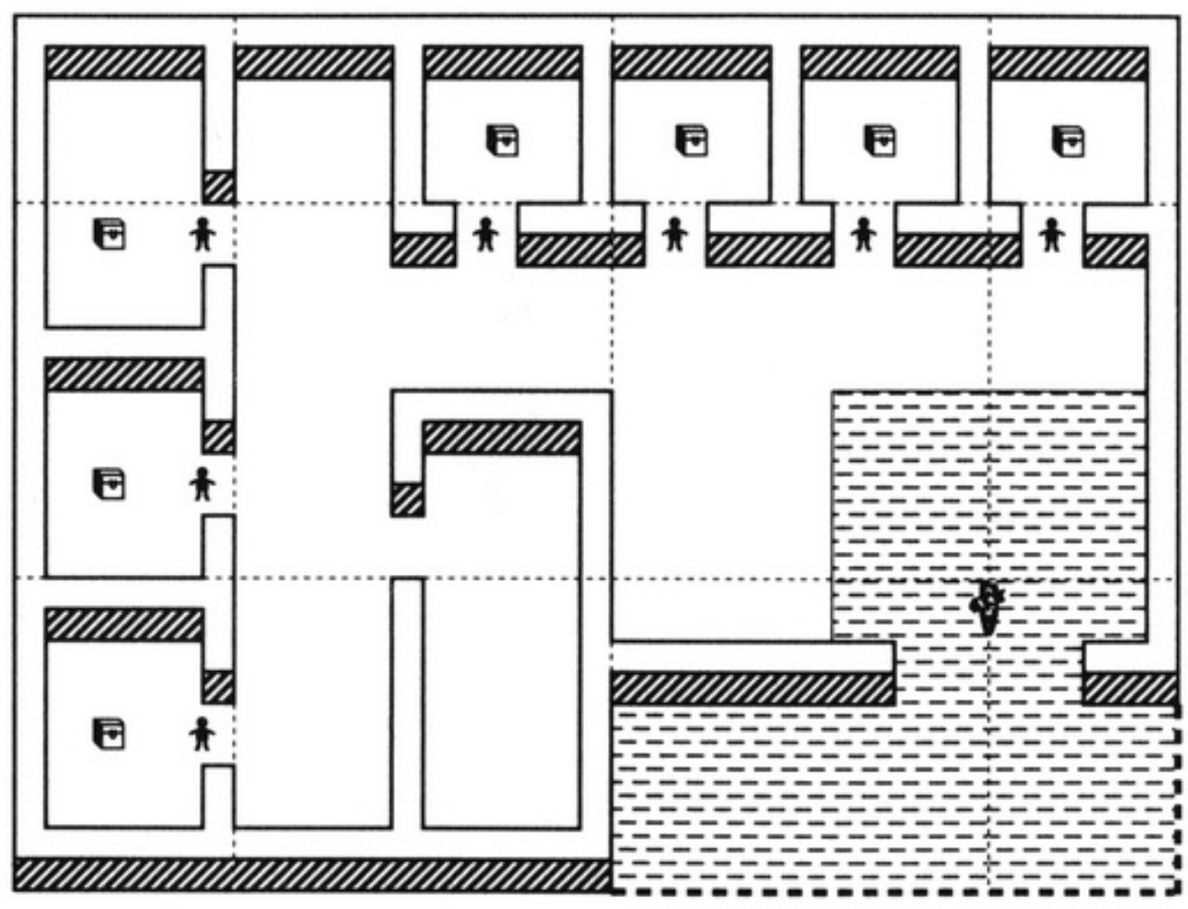
もちろんバディジャーン帝国を解放してしまうと、バディの庫から武器は奪えなくなってしまう。いつそれを実行するかは慎重に考えたほうがいいだろう。

§キニールの庫§

敵のレベルが20～25程度なので、たぶんいちばん最初に襲うことになるだろう。

レベルが低いだけに、手に入る武器もたいした事ないが、ここでは庫を襲う楽しさを味わうつもりでやろう。

また、落ちてるポイントがあるので、探してみるといい。



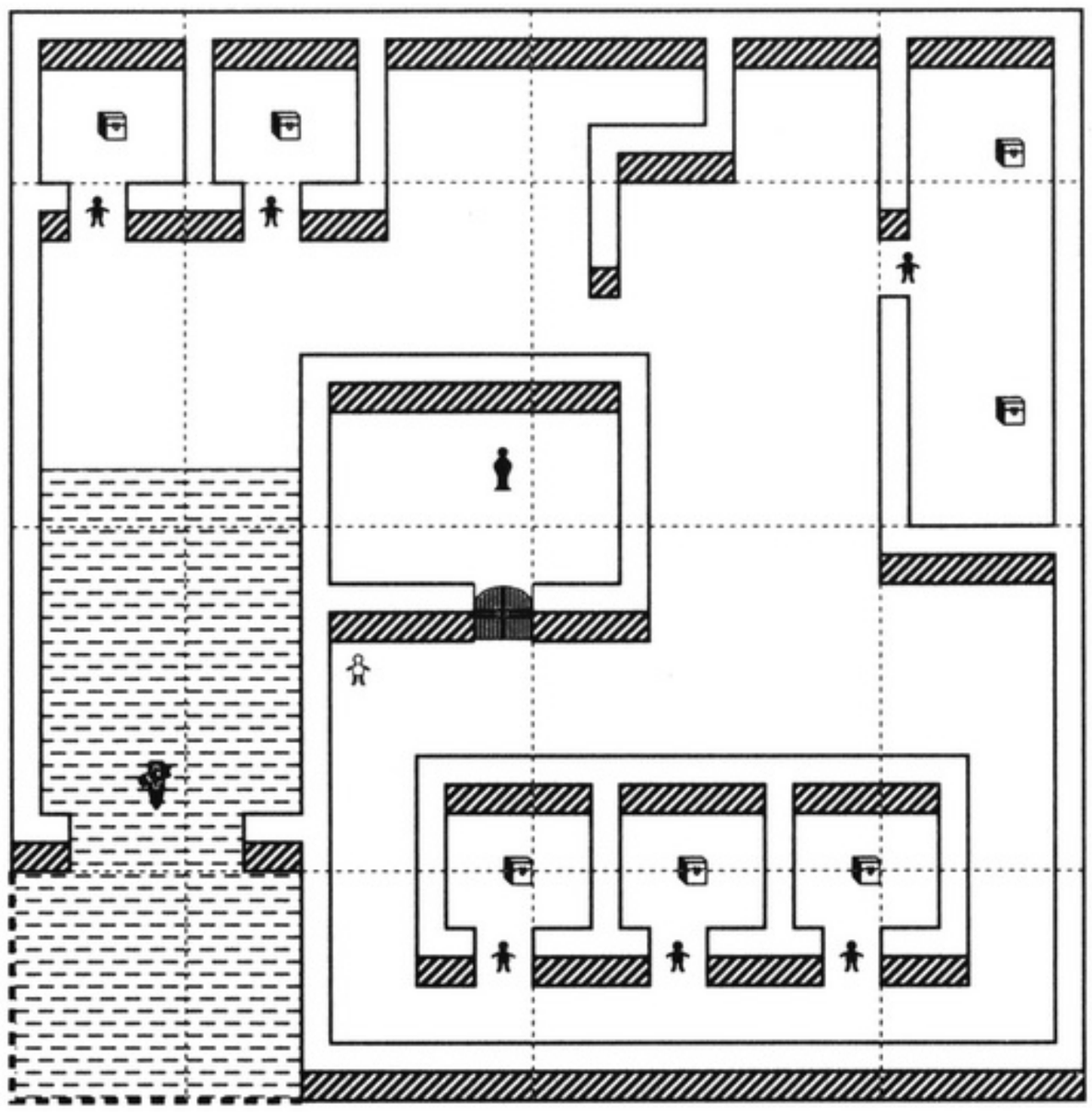
§バディの庫§

ここでは、キニールの庫より、ちょっとだけマシな武器が手に入る。

敵のレベルも50～60とまだまだ楽勝だろう。

しかしこんなところを襲っていないで、レベル上げを急ぎ、次のゼベルの庫を襲ったほうがいい。

ここにも落ちてるポイントがある。



〔マップ記号説明〕
石像　人

§ゼベルの庫§

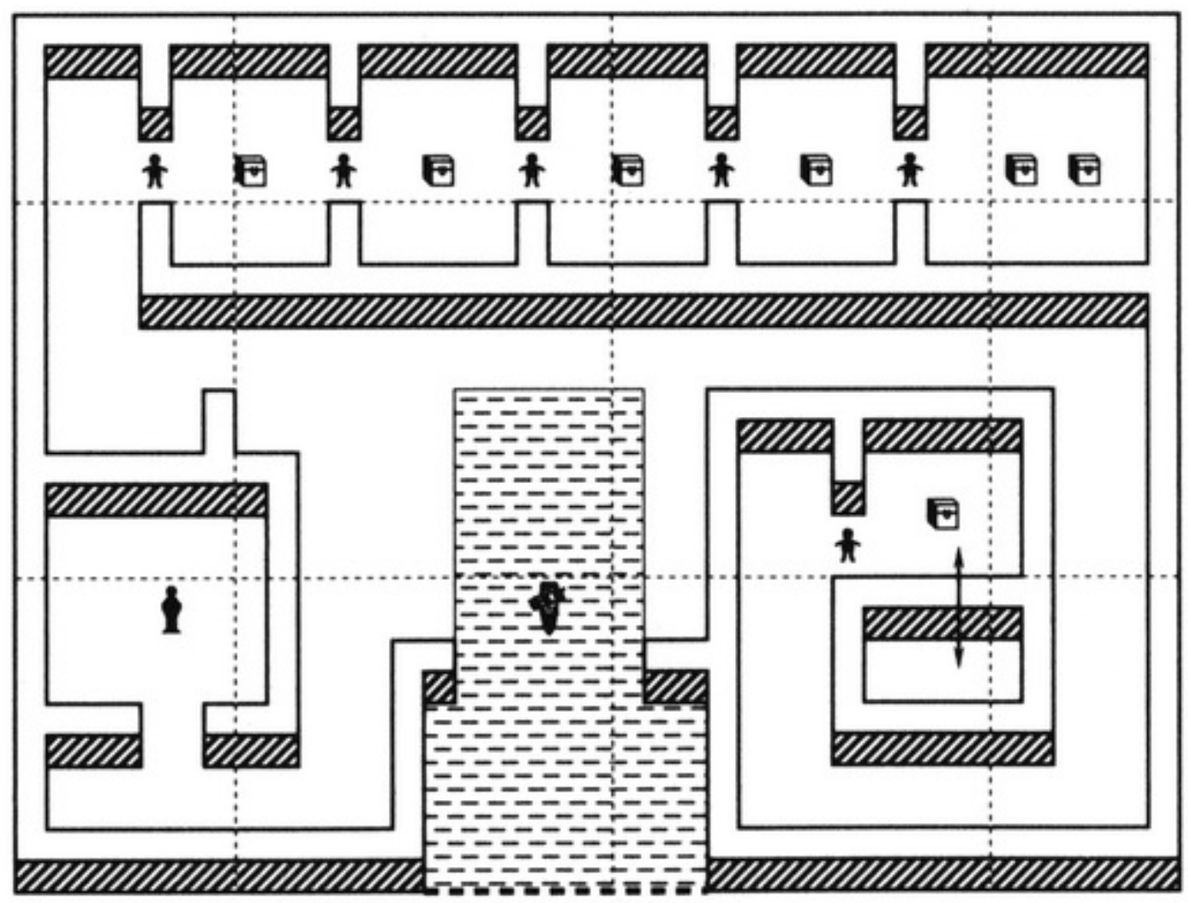
このあたりから、Ｌ５以上の強力な武器が手に入るようになる。

敵レベルも85～90とかなり手強くなってくる。

運がよければＳ.ＨＰが激増する強力アイテム、プートス・フラッグが手に入る。

また、夜の神ブムにイドラを捧げると、１回だけ多く襲える。

落ちてるポイントもある。



〔マップ記号説明〕
石像　↔ 通り抜けられる壁

§ゴルドの庫§

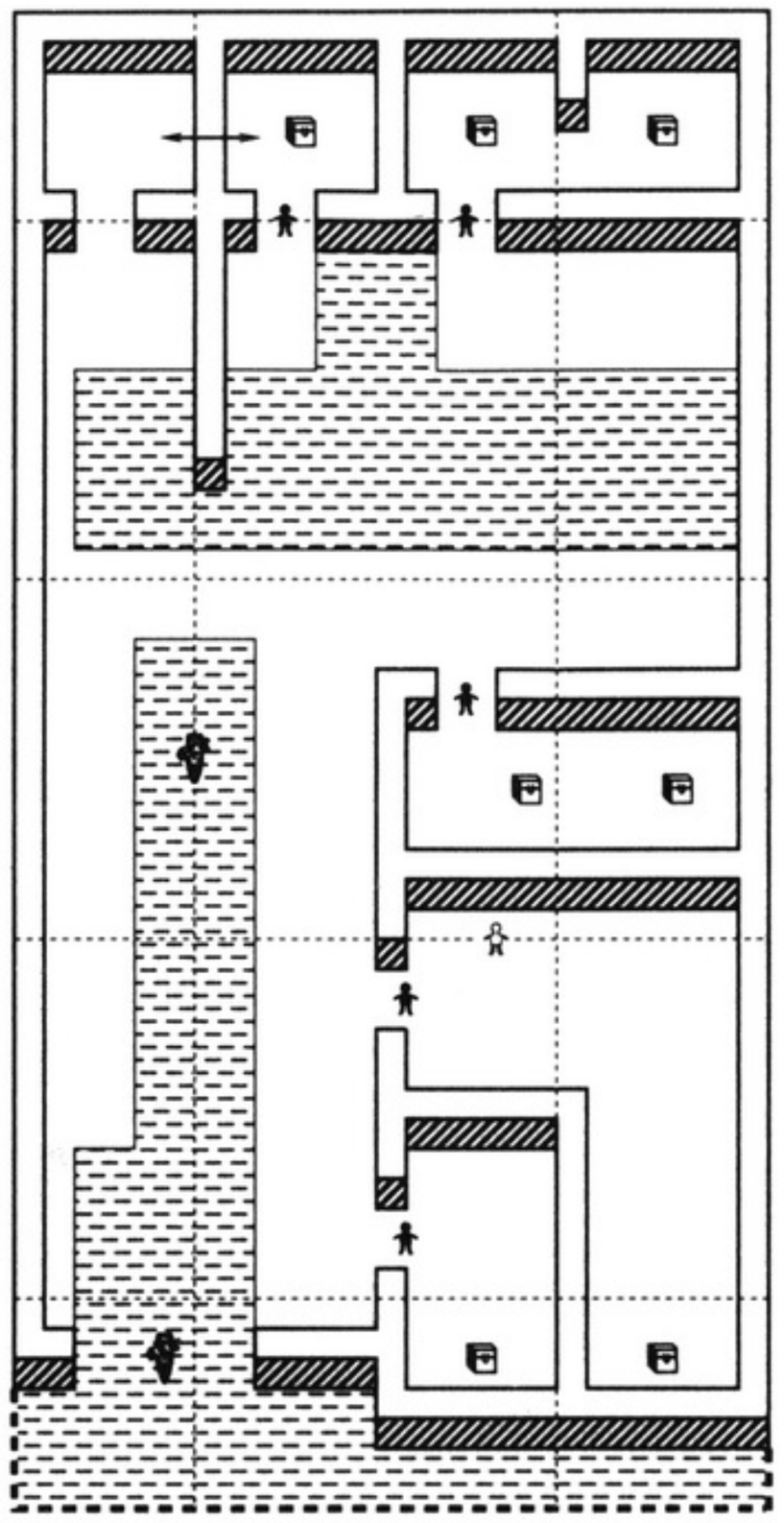
必要なクゼム	ビリンチ艇／船を呼ぶヘジラ

最強のＬ６の武器（エルム砲など）が手に入る。
最終決戦に備えて、ぜひとも多くの最強の武器を手に入れたいものだ。

敵レベルは125～130と庫の中では一番の強さを誇っている。

しかし全部の武器を入手するには、「船を呼ぶヘジラ」をマスターしていなくてはならない。

また、ゴルドの庫だけは、けっして放棄されることがないので、何度でも襲うことができる。



採集地MAP&DATA

アルマ島

☆ファルガナ海（X92, Y20）☆

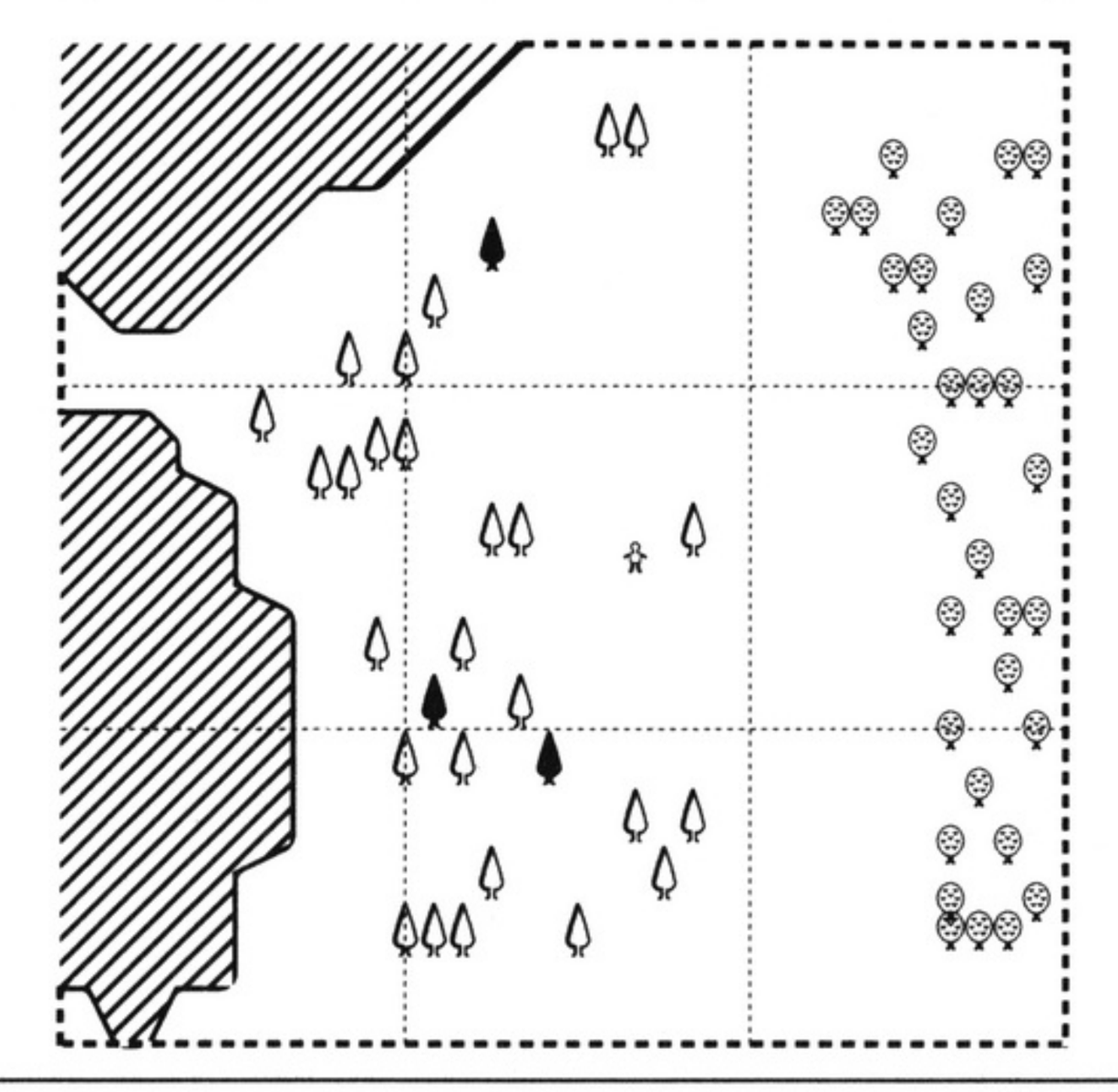
消費スタミナ	初級／16　上級／19　達人／23
必要なマーリファ	なし

アルマ島は、ボージェントのすぐ近くにある採集地だ。唯一、交易品リンゴを採集できる場所でもある。

ここで紹介する採集地は、基本的に未発見採集地ばかりなのだが、このアルマ島だけは、はじめから有名な採集地だ。それなのに、なぜ、わざわざ取り上げたか。それは、ここが最も基本的な採集地であるからだ。それに、マジョーン艦を手に入れる前に来れる採集地がここだけという理由もある。

スペシャル採集ポイントというのは、全ゲーム中のはじめの1回だけ、特別に高価な交易品や大量に交易品が見つかる場所だ。このアルマ島では、たまたまそのポイントが採集ポイント上に設定されているが、他の採集地ではまったく関係ない場所になっている場合もある。ただし、どんな採集地でも、最低2～3カ所のスペシャルポイントが設定されている。1回限りのことなので、そんなに大もうけはできないだろうが、探してみる価値は十分あるだろう。

リンゴは海賊買取り市でいちばん高く買い取ってくれる。ボージェントにも海賊買取り市はあるから、マジョーン艦がなくても、それなりの利益は上げられるようになっているのだ。



〔マップ記号説明〕
☆ 人　♠ スペシャル採集ポイント　❀ 木（採集できない）

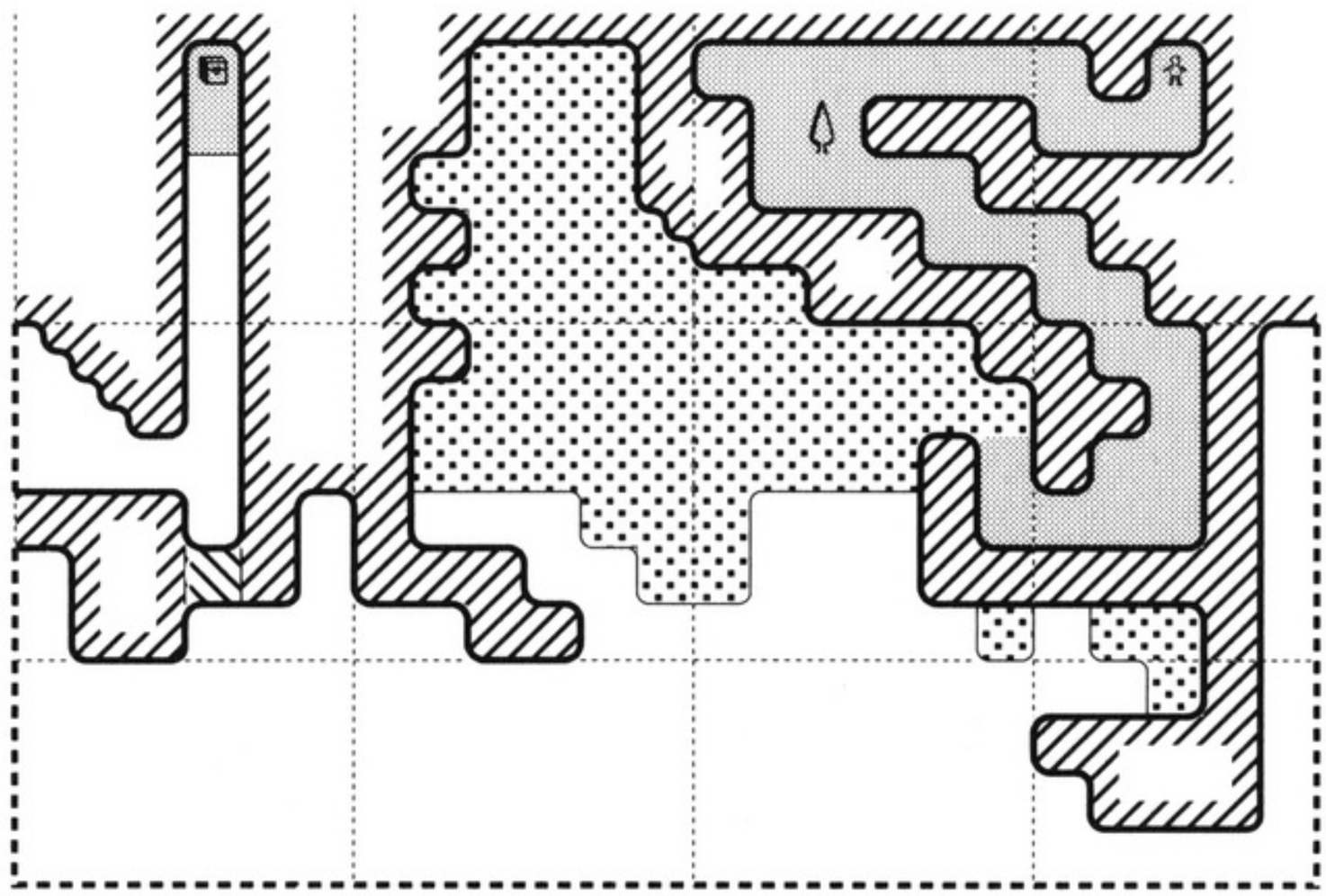
時の止まったような浜辺　☆マラメイヤ海（X212, Y65）☆

消費スタミナ	初級／16　上級／19　達人／23
必要なマーリファ	貨幣類

宝貝の採れる採集地。宝貝というのは、交易品としての価値はあまり高くない。いちばん高く買いとってくれる海賊市でも、1樽たったの1万ティラ。

しかし、宝貝には普通の交易品として売る以外に、お金として使える場合もある。ある種のショップでは、パルチャップの通貨、ティラが通用せず、この宝貝で商売をしている。普段は軽視されがちな宝貝も、そういうときだけは、貴重品に思えてくるから不思議だ。

ここにいる男にフードをやると、情報が聞けるようになる。ただし、たいした情報ではないようだ。



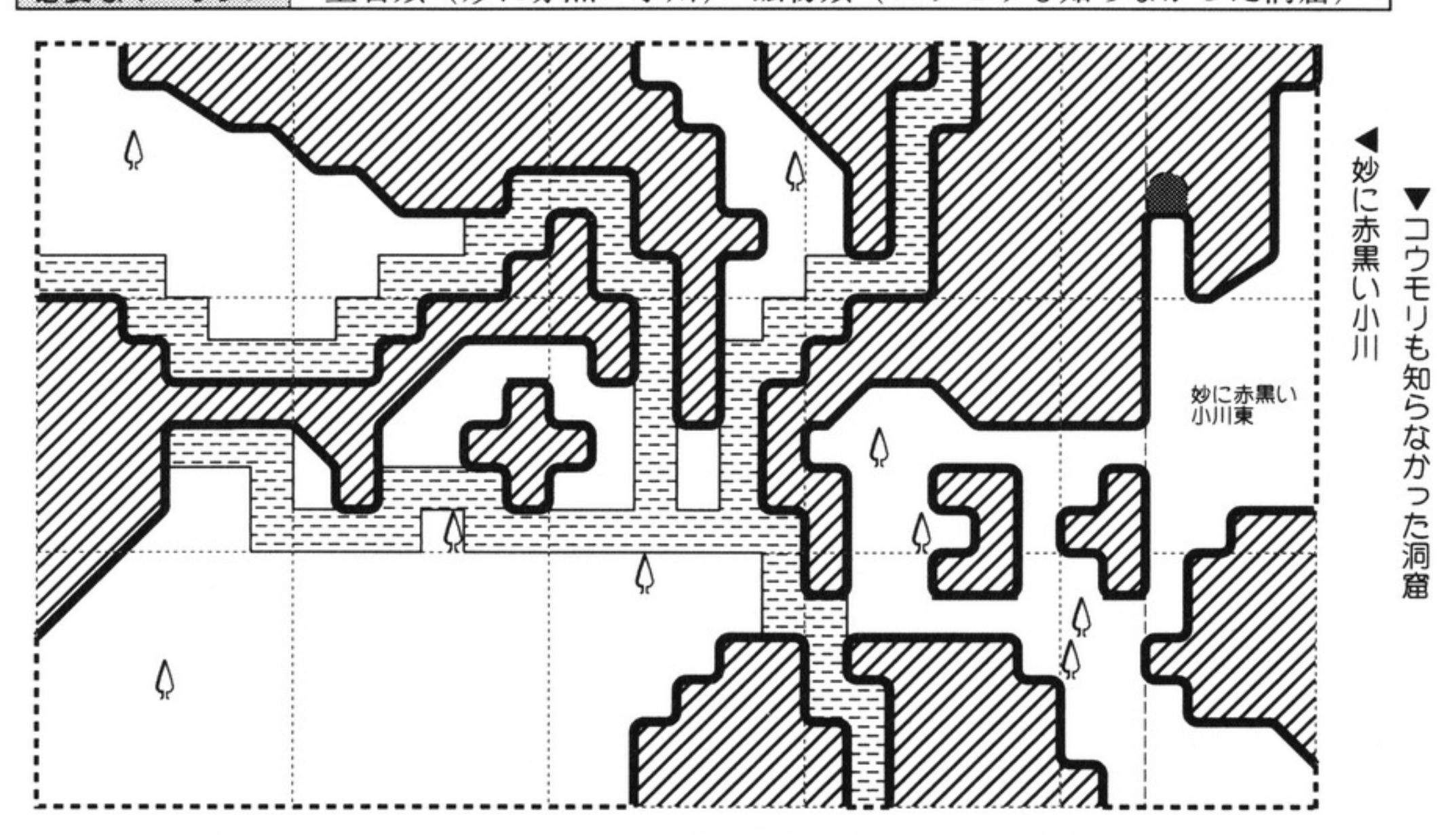
〔マップ記号説明〕
人　壊せる壁

妙に赤黒い小川

☆マロス海（X92, Y20）☆

コウモリも知らなかった洞窟

消費スタミナ	初級／16　上級／19　達人／23
必要なマーリファ	宝石類（妙に赤黒い小川）　鉱物類（コウモリも知らなかった洞窟）



この2つの採集地はつながっている。歩いて行けば、妙に赤黒い小川のほうから、コウモリも知らなかった洞窟の入口にまで行けるはず。ただし、この道は、なかなか見つからない。普通に行くと、わざとマップの外に出てしまうようになっている。うまく正しい通り道を見つけてほしい。

付け加えると、こういうふうに採集地から別の採集地につながっているところは、ここ以外にも何カ所かある。自力で探すのはかなり難しいだろうが、見つけたときは、とってもうれしい！

〔マップ記号説明〕
石像　洞窟入口

この妙に赤黒い小川ではトパーズやルビーなどがよく見つかる。これらはアルキリオンのフェイトリアが高めの値段で買い取ってくれるだろう。

コウモリも知らなかった洞窟では、トパーズ、象牙、金（きん）などが採れるだろう。トパーズと金はアルキリオンのフェイトリアで、象牙はヒッパロスのフェイトリアの相場が高くなっている。

最初にそこで作業した1回だけ特別な交易品が採れる、スペシャル採集ポイントには、ダイヤ、極上ルビー、金が、それぞれの採集地で設定されている。

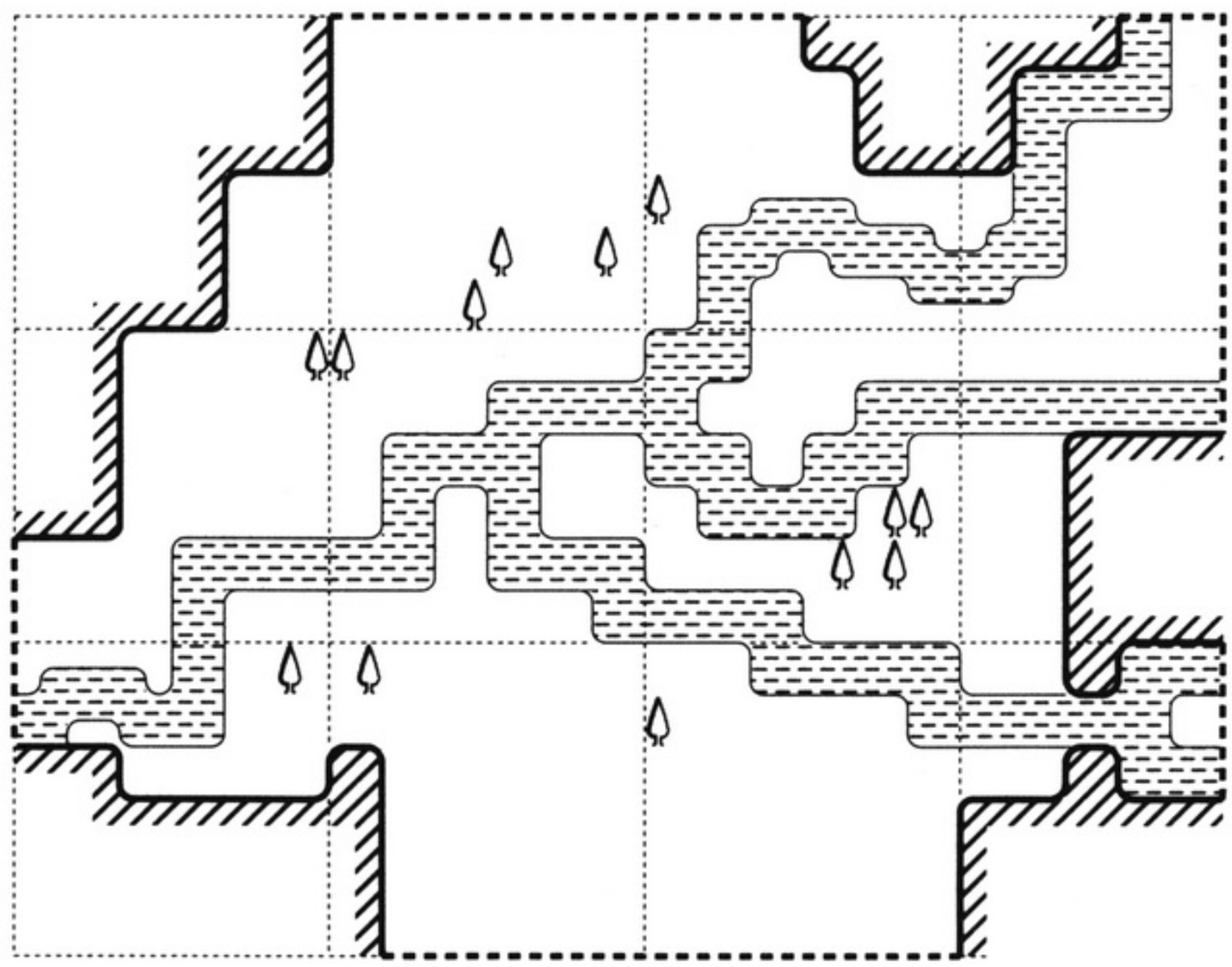
どーってことない小川

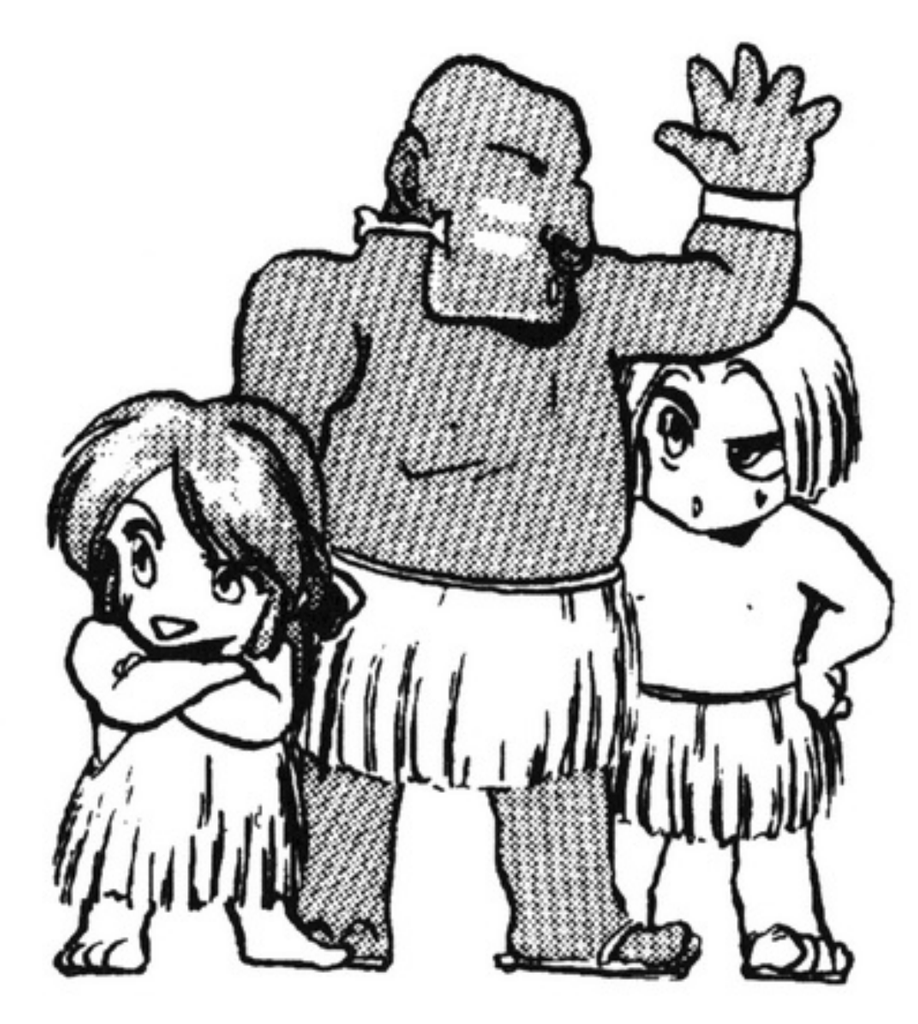
☆ホーク海（X145, Y57）☆

消費スタミナ	初級／16　上級／19　達人／23
必要なマーリファ	宝石類

ここは、サファイア、ダイヤなどがよく採集できる場所だ。両方ともアルキリオンのフェイトリアで、高額な取引きがされている。

スペシャル採集ポイントには、ダイヤ（25ジャール）、サイカク、イドラ、ボスウェリアが置かれているのだが、ダイヤ以外はすべて採集ポイントでないところに設定されている。作業をしても経験値が入らなくなってから、いろいろな場所も探してみよう。





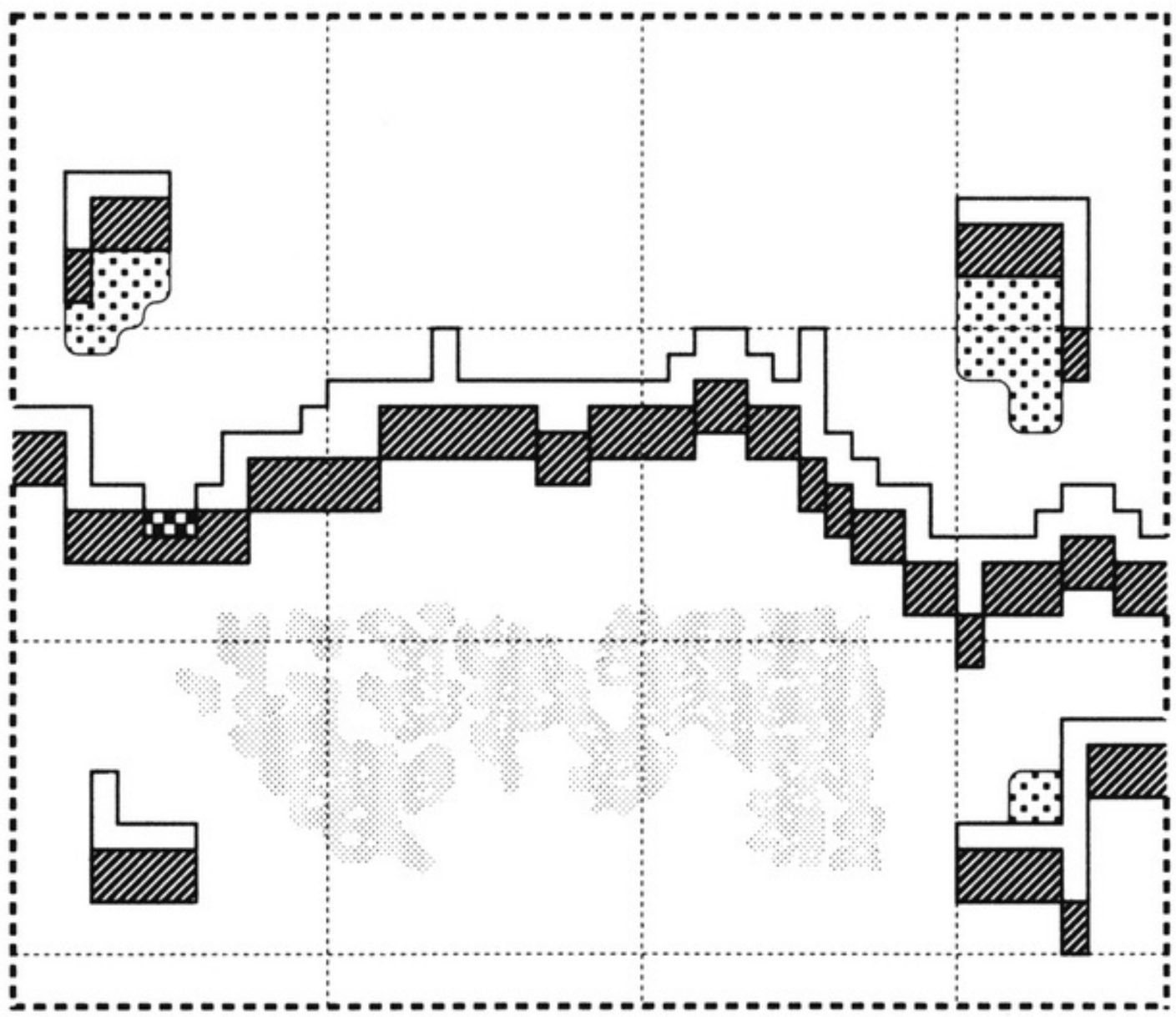
見知らぬ船の沈む海　☆アルフール海（X126, Y170）☆

消費スタミナ	初級／16　上級／19　達人／23
必要なマーリファ	宝珠類　（ガワース必要）

ここで採集するためには、交易マーリファのほかにガワースが必要だ。ガワースは町一番でも世界一でもかまわない。

採集品は現金とダイヤが中心である。ダイヤはアルキリオンのフェイトリアで売るのがいいだろう。

スペシャル採集ポイントでは、現金600万ティラ、900万ティラ、金（きん）が見つかる。ルーティの「飛越」で行ける向こう側あたりが怪しいんじゃないだろうか。



〔マップ記号説明〕
飛び越えられる壁　浅瀬

トパーズごろごろの小川

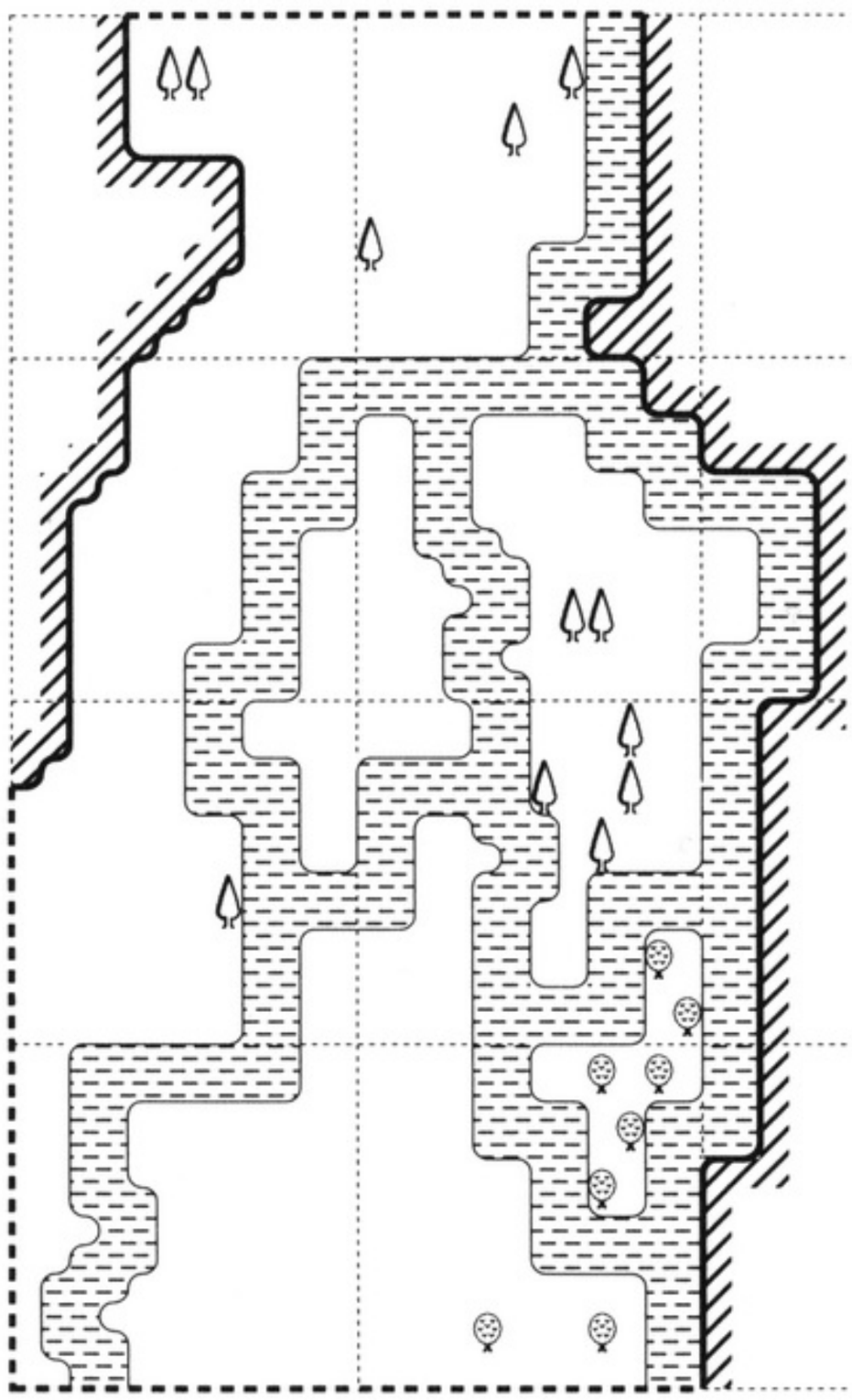
☆ネルブ海（X152, Y185）☆

消費スタミナ	初級／16　上級／19　達人／23
必要なマーリファ	宝石類

名前が「トパーズごろごろの小川」だから、トパーズしか採れない……っていうわけじゃない。もちろんトパーズも見つかるが、サファイア、ルビーなどもかなりの頻度で発見される。すべてアルキリオンのフェイトリアが高値で引き取ってくれる。

それから、スペシャル採集ポイントではトパーズ（46ジャール）、ルビー（32ジャール）、ボスウェリア（33樽）が採集できる。

さらに、ここのどこかには大変貴重なアイテムが1つ落ちているらしい。詳しい場所はわからないが、隅から隅まで歩き回ればきっと見つかるだろう。



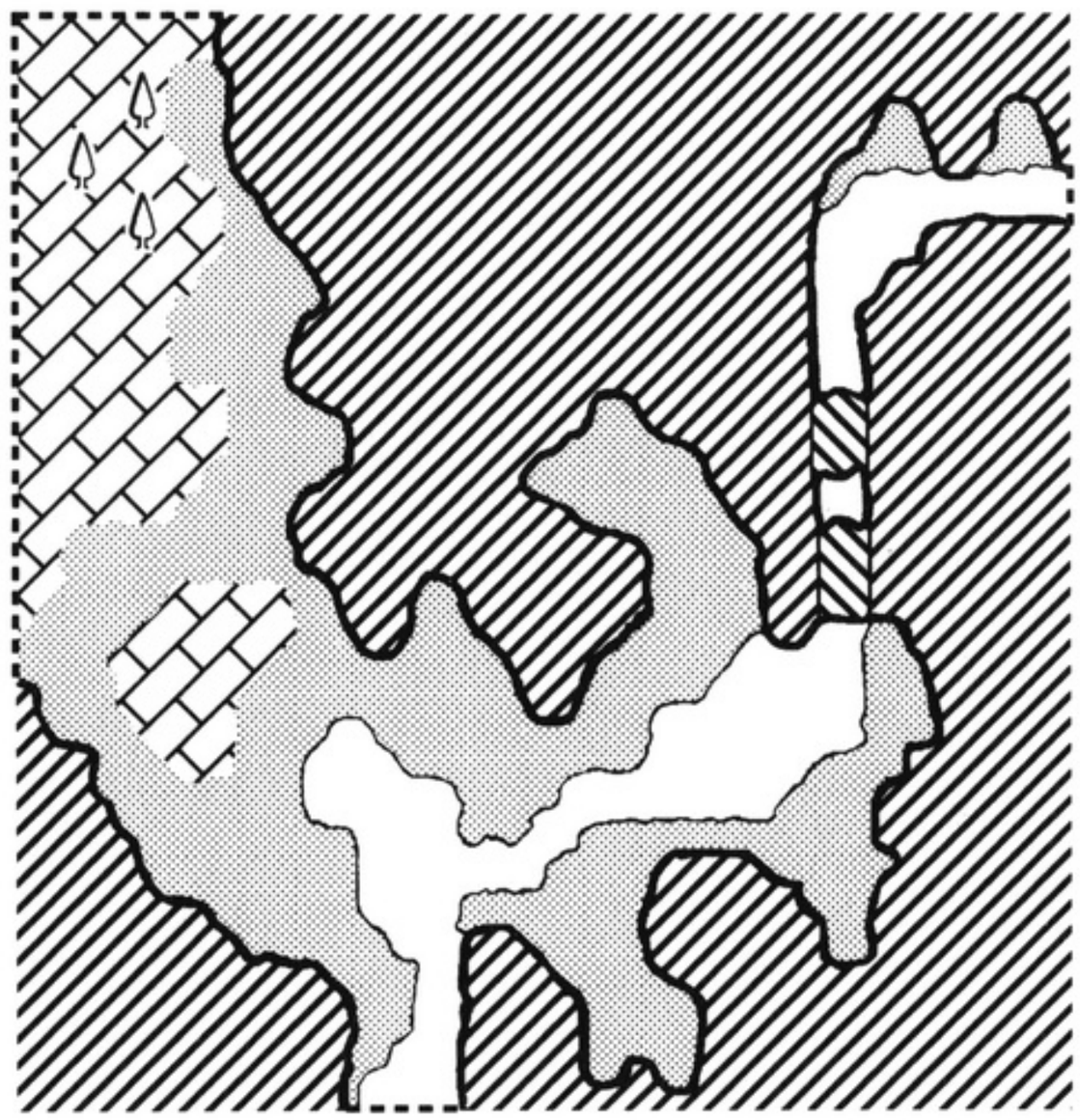
人跡未踏の浜辺

☆西ドルゲスト海（X178, Y151）☆

消費スタミナ	初級／16　上級／19　達人／23
必要なマーリファ	貨幣類

この場所を含め、浜辺ではおもに宝貝・サイカクなどが採集できる。宝貝は、原住民ショップなどでお金として使える場合もある。

スペシャル採集ポイントでは、現金やサイカクに混じって、幻の交易品ゲブの銅貨が見つかる。幻の交易品とは、その交易品をはじめて手に入れたときに交易EXPが加算されるという、交易商にとってムチャクチャうれしい特典を持った品！　この浜辺のどこかにあるわけだから、ぜひ見つけだしてくれ！



〔マップ記号説明〕
壊せる壁

虫だけが元気な森

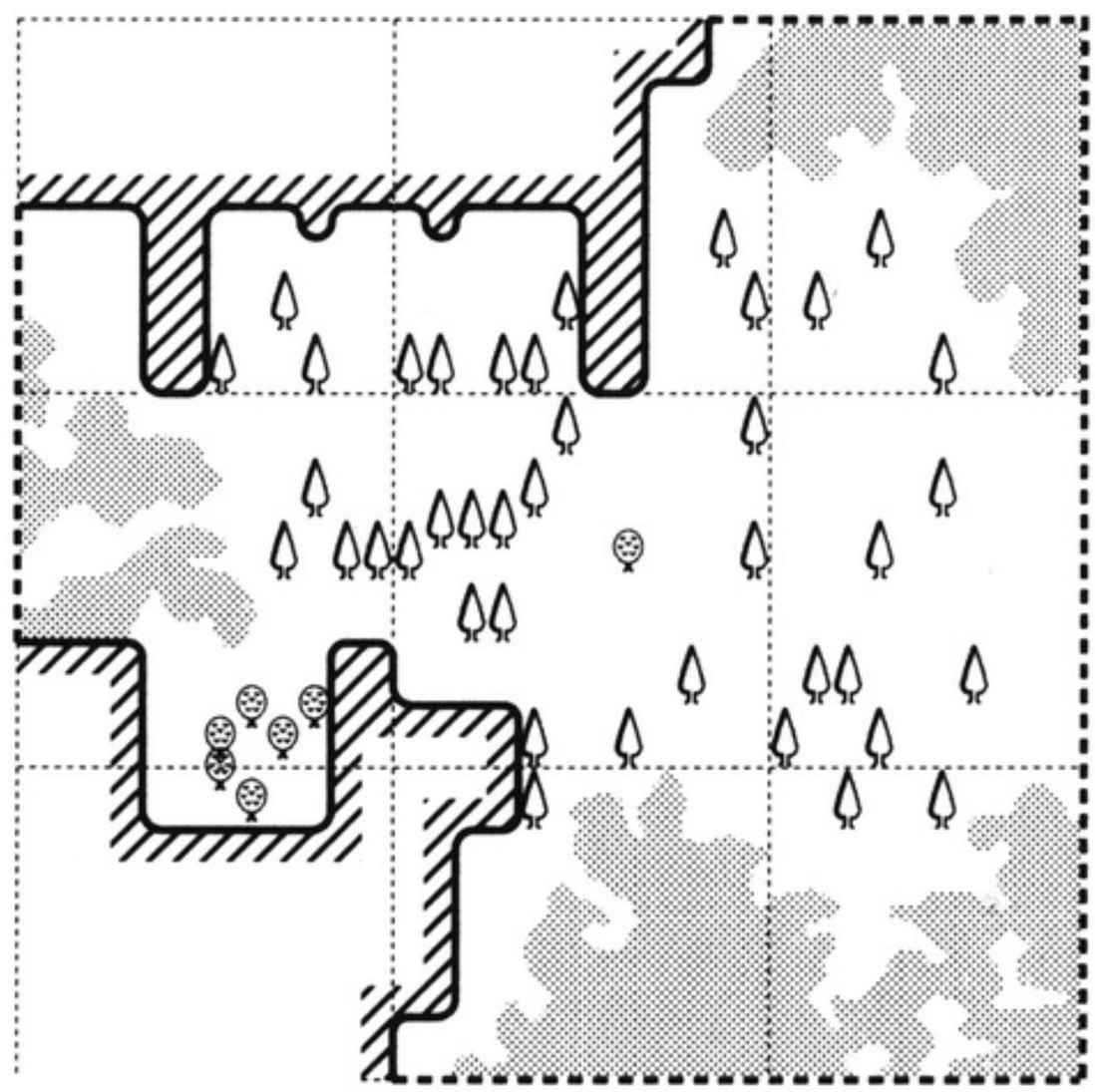
☆ゲビル海（X189, Y39）☆

消費スタミナ	初級／16　上級／19　達人／23
必要なマーリファ	植物香料

採集できるのは、おもにタルムとボスウェリア。どちらもヒッパロスのフェイトリアで売るのがいちばん得のようだ。

1回限りのスペシャル採集ポイントからは、ボスウェリア（32樽）、ニッキ（54樽）、現金（900万ティラ）、イドラ（2体）が見つかる。

ただし、モンスターの出てくる木などもあるから、採集作業には気をつけること！



砂キラキラの海岸

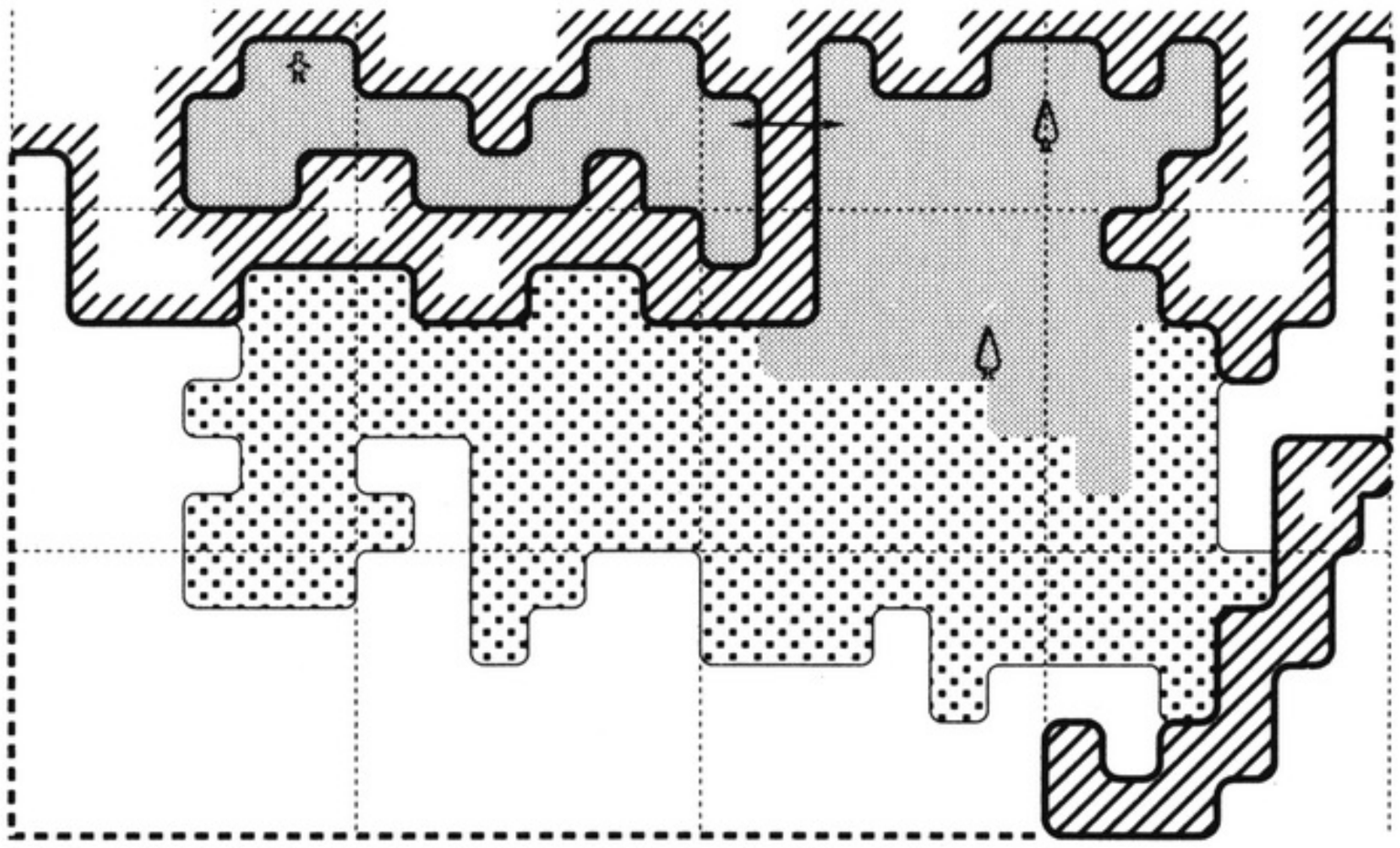
☆シドン海（X109, Y133）☆

消費スタミナ	初級／16　上級／19　達人／23
必要なマーリファ	貨幣類

ここでは宝貝とサイカクがおもに採集できる。

ここのスペシャル採集ポイントでも、サイカク、現金に混じって、ゲブの銅貨が見つかる。ゲブの銅貨はぜひ見つけたい。

通り抜けられる壁の向こうにいる男は、アルキリオンのフェイトリアで、誰かから探すように頼まれるヤツだ。アルキリオンのフェイトリアまで連れていってやれば、何らかのお礼がもらえるはずだ。



〔マップ記号説明〕
☆ 人　↔ 通り抜けられる壁

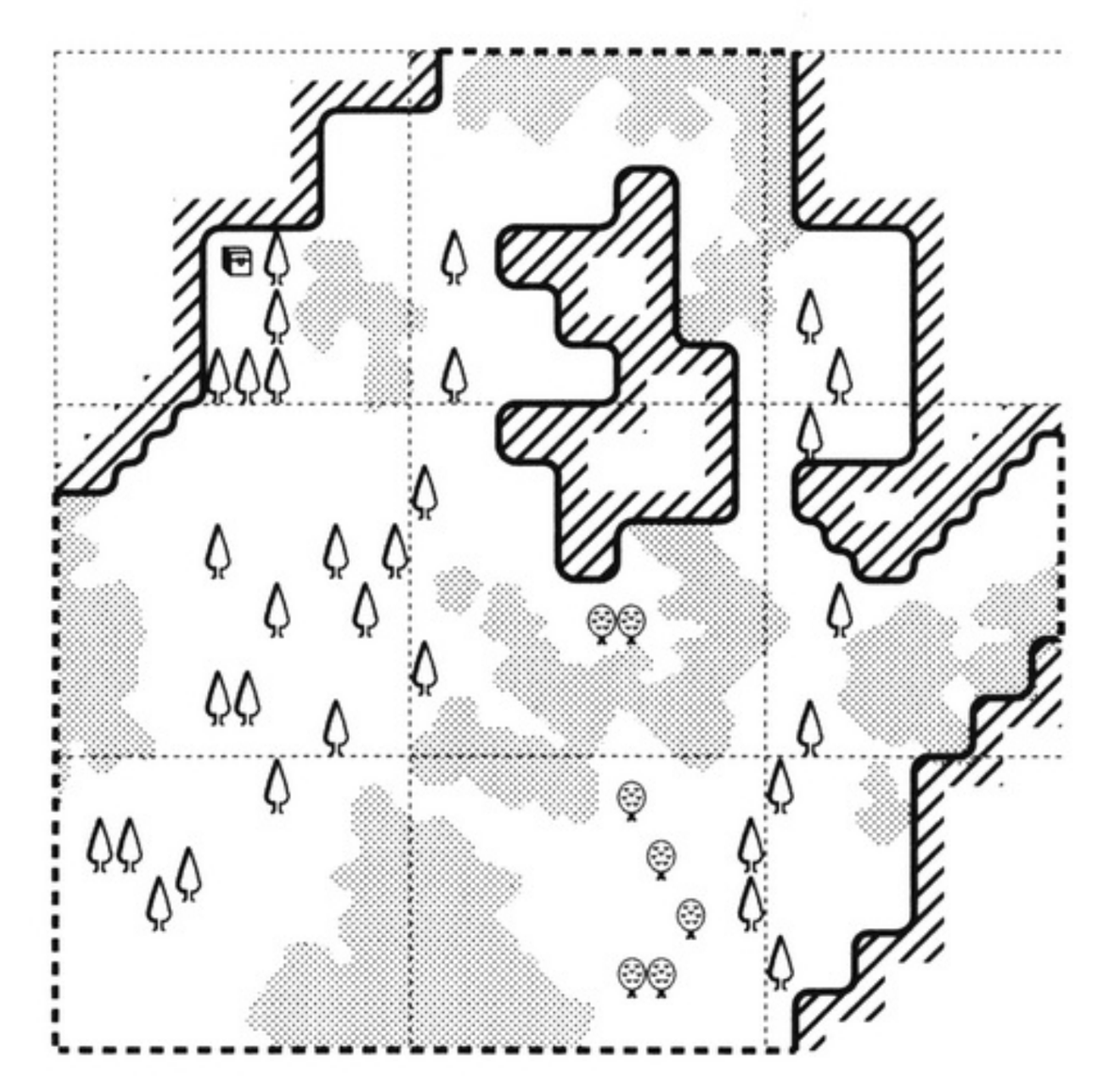
気づかなかった林　☆東ドルゲスト海（X213, Y223）☆

消費スタミナ	初級／16　上級／19　達人／23
必要なマーリファ	植物香料

ここで採れる交易品はトパーズ、ボスウェリアなど。トパーズはアルキリオンのフェイトリア、ボスウェリアはヒッパロスのフェイトリアで売るのがいいだろう。

スペシャル採集ポイントではボスウェリア、極上ボスウェリアの他に、極上ルビーも見つかる。極上ルビーは幻の交易品の１つで、大変に貴重な品だ。

マップ上にはガニムの箱が１つあると思う。が、このガニムに近づく道がない！　じつはこのガニムの脇にある木は、ある石像にイドラをやることで消える。どこにある石像かはいえないが、同じ海にある、ある洞窟内とだけいっておこう。



小川だらけの小川

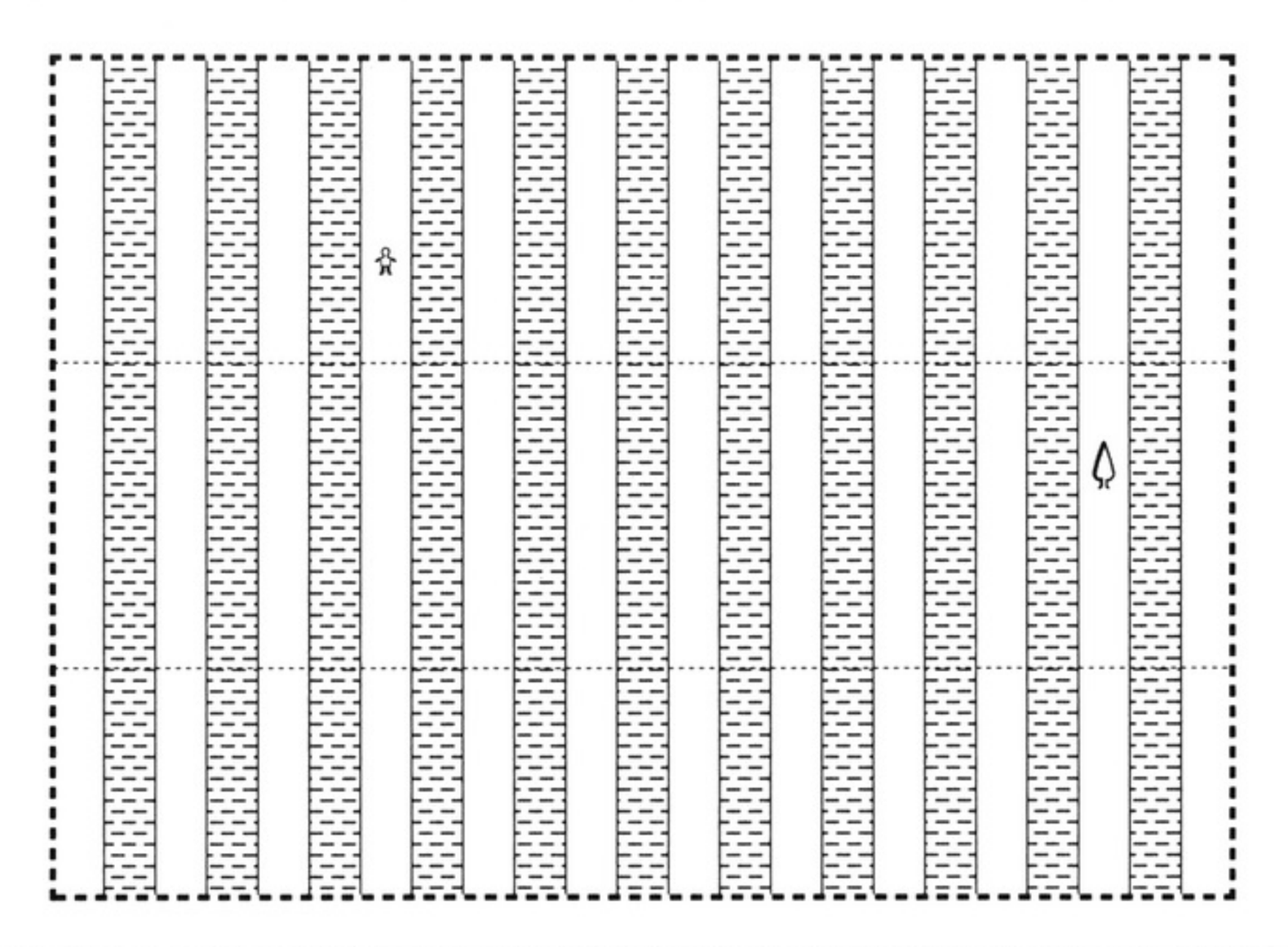
☆ゴルド海（X63, Y113）☆

消費スタミナ	初級／16　上級／19　達人／23
必要なマーリファ	宝石類

ここではルビー、トパーズなどとともにかなりの頻度でダイヤが産出する。ダイヤは、アルキリオンでかなり高い値段で買い取ってくれる！　採集交易だけなら、ここがいちばんもうかる場所かもしれない。

ただ、残念なことにスペシャル採集ポイントは設定されていない。中にはそういう採集地もあるということは覚えておこう。

もっとも、このマップではスペシャル採集ポイントの代わりに、［悲しみのドゥーチョ］が財宝の話をしてくれる。この場所に2回以上来たときは、話を聞いてみるのがいいだろう。



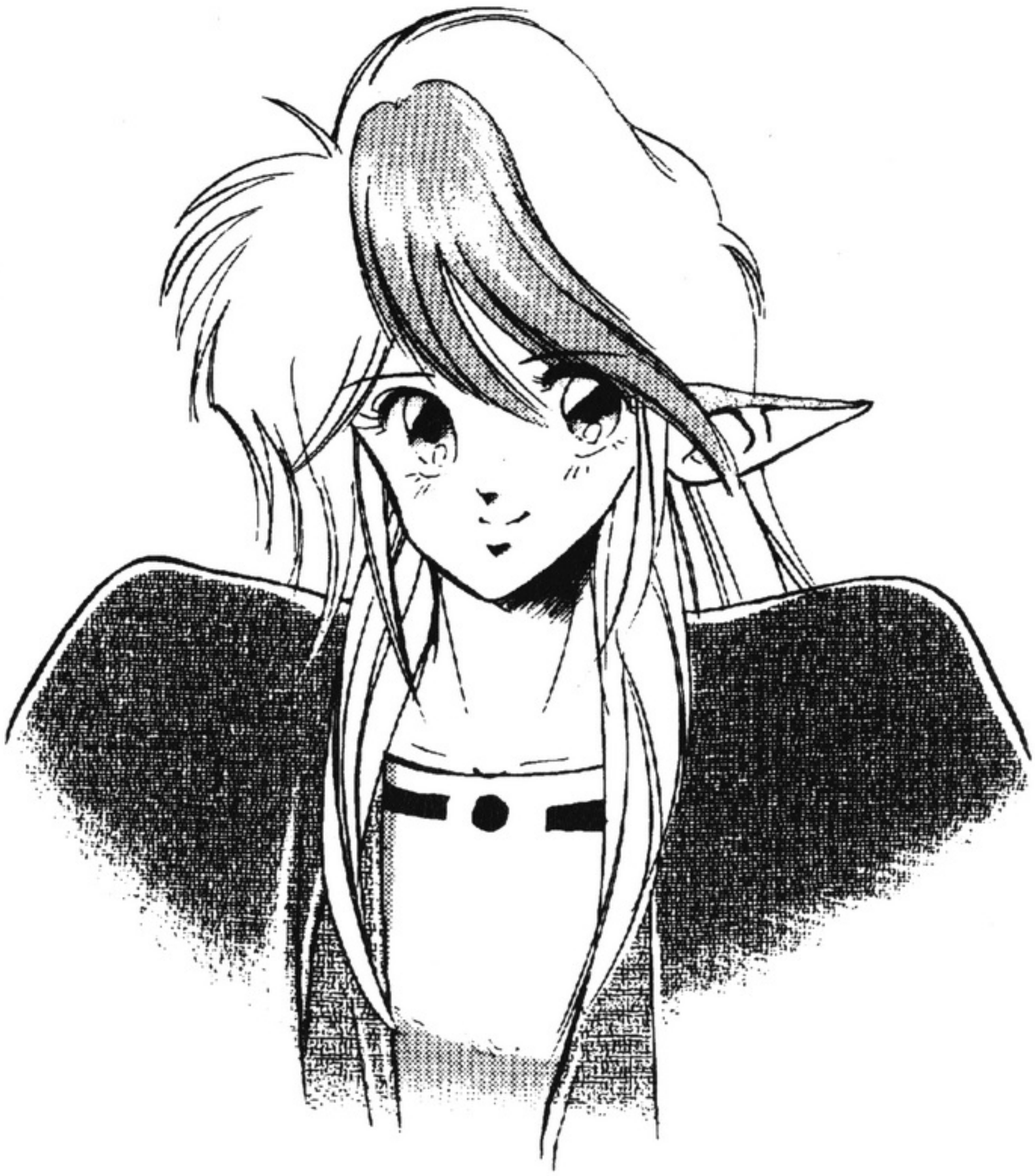
〔マップ記号説明〕
☆　人（悲しみのドゥーチョ）

「あの破れズボンさん…死んだのですね… クククーッ、私が一番幸せだったのは、あの破れたズボンを縫った時でした。涙のついたゴワゴワしたズボン！　それを待ってる、ニガ笑いしたあの人の顔…あの時、本当に幸せでした…」

— 忘却のナビアで、町の娘ベナがマジョーンに。

第6章

資料集



アイテム・リスト

[1] 常 備 品

アイテム名	買 値	説 明
金の四分儀	400万ティラ	世界一の砲手(ポルサ)を雇う時必要！ 1つあれば5組雇える。
真珠の命綱	200万ティラ	世界一のガワース(カラベル)を雇う時必要！
イブトーロの秘薬	300万ティラ	世界一の見張り(マシュ島)を雇う時必要！
金の揺り椅子	250万ティラ	世界一の牢屋番(ウルチム)を雇う時必要！
大理石のマナ板	300万ティラ	世界一のコック(メメル)を雇う時必要！
小型トロール網	150万ティラ	採集地でアンバルをすくう時必要！
定置網	200万ティラ	漁場でセット。収穫日は翌日 セットすると消え、収穫で戻る
海賊海峡通行証	305万ティラ	マラメイヤ海の海賊海峡が戦闘なしで通れる
名誉市民証	600万ティラ	ボランティア(ポルサ)でタダで入手 掟を破ると消えてしまう

※名誉市民証、これがないと海賊都市ポルサで相手にされず、買物も不可！

[2] 必 需 品

アイテム名	買 値	説 明
エイドラの翼	——	もらって売る(1050万)アイテム。他に役に立たない
ダーナの指輪	200万ティラ	結婚の時に相手に渡す
極上Wベッド	250万ティラ	結婚の時Wベッドが必要な相手の場合に使用！
フード	2600ティラ	マジョーン船団全員が1人当たり1日12フード消費 足りないと、翌日スタミナ½に！
火薬 (単位・ガジャール)	800ティラ	戦闘時に消費 戦闘中に火薬がゼロになるとゲーム・オーバー
デニスの聖水	100万ティラ	捕虜を仲間にする時に必要(1人1個消費)
ホテル券	46万ティラ	ホテルにより、1枚・3枚・5枚で泊まれる

[3] 勇者の鍵と瞬間アップ剤

アイテム名	買 値	売 値	説 明
勇者の鍵	——	?	25個、1450ジャール以上で勇者の門が開く その後はポルサで売れる
EXPアンプル剤	1800万ティラ	——	その場で1レベルUP！ (カラベルのヤミ売人が売ってる！)
メセラの結晶	900万ティラ	——	その場で基本スタミナ4UP！ (男のいる洞クツで売ってる！)

※勇者の鍵は解放した国をゴルドに占領されるとそこで得た鍵の個数・重さが消える
(勇者の門を開けるまで！)
※EXPアンプル剤を買うためには〝ヤミの割り符〟、メセラの結晶を買うためにはスーパー・メセラ屋の紹介が必要。

［4］常　備　薬

アイテム名	買　値	売　値	説　　明
ザ　ム　ザ　ム	2000ティラ	1000ティラ	仲間１人を死以外から全快！→地上戦！
ビ　ー　ゾ　ー	3000ティラ	1500ティラ	仲間１人をすべての状態から全快！→地上戦！
ザ　ム　ザ　ム　弾	3000ティラ	1500ティラ	１船とその艦長を死・浸水・船体破壊以外からの全快！→海上戦！
ビ　ー　ゾ　ー　弾	4000ティラ	2000ティラ	１船とその艦長を浸水・船体破壊以外からの全快！→海上戦！
カ　ラ　フ　ァ　弾	4万ティラ	2万ティラ	１船の浸水を正常に全快させる→海上戦！
チ　ー　ク　液　化　剤	2000ティラ	1000ティラ	初期小船のS.HPを回復

※ザムザム弾・ビーゾー弾で他艦を治療するためには、ナース砲を装備していなければなりません。

［5］秘　　石

アイテム名	買　値	売　値	説　　明
ペ　ジ　ェ　リ　の　結　晶	500万ティラ	250万ティラ	仲間の任意の基本パラUP！
エ　ン　ス　ン　の　結　晶	3億ティラ	1億5千万ティラ	全員の基本パラ20UP（５人） 基本スタミナ25UP！５レベルUP！
オ　ル　ギ　ー　ク　の　滴	2億ティラ	1億ティラ	キャンプと同じ効果。日付はそのまま
イ　　ド　　ラ	300万ティラ	150万ティラ	通常の石像に捧げると話ができる
ベ　テ　ル　イ　ド　ラ	800万ティラ	400万ティラ	巨大石像に捧げると話ができる
サ　フ　ラ　ボ　ル　の　玉	800万ティラ	400万ティラ	①最終イベント・アイテム（１個で１人復活） ②イドラ・ベテルイドラの代用！

［6］愛用の品々

アイテム名	買　値	説　　明
ダ　ウ　の　左　目	160万ティラ	パルチャップの西の世界のマップが見られる
ダ　ウ　の　右　目	300万ティラ	パルチャップの東の世界のマップが見られる
フ　ァ　ラ　ジ　の　杖	160万ティラ	乗船時、中マップからの脱出！ （ファルガナのデニス海山近くへ）
ボ　ー　ジ　ェ　ン　ト　の　杖	400万ティラ	乗船時、表マップからの脱出！ （ボージェントの町の近くの海へ）
ウ　ル　ギ　ブ　ラ	——	地面・カベからドア・階段が出現！ （ゲーム・アイテム：これがないと終わらない！）
ウ　ル　ヘ　ル　カ	——	水面から穴・ワープが出現！ （ゲーム・アイテム：これがないと終わらない！）
ア　ヌ　ビ　ス　の　歯	——	①ダッシャ時、神界へ戻れる ②冒険後、１レベルUP！

［7］お気に入りの服

アイテム名	買　値	説　　明	
礼　　服	155万ティラ	礼服姿(解放国５カ国以上)	Ⓐこれらの姿をすると相手の反応が違う時がある！ Ⓑメメルのボランティアに必要
ナイト・ドレス	180万ティラ	ドレス姿	
原住民腰ミノ	140万ティラ	腰ミノ姿	
提督制服	150万ティラ	提督姿(解放国５カ国以上)	
大統領ガウン	280万ティラ	大統領の姿(解放国10カ国以上) ほとんどカザリ！役に立たない！	
旅立ちの服	——	最初の服	

［8］秘蔵の品々

アイテム名	説　　明	
ティヤマートの花	マイジグレットの２Ｆ以上に上がれる。クリフトンでシンタクマを助けるとくれる	
イグドラシルの水	神海域で必要。マイジグレットの最上階で入手	
メヒテの鍵	テニオン大灯台、神海域へ入れる。連合司令部で入手	
アメミット添加剤	エルム四連発銃、エルム砲が使える。火薬の村トプで入手	
イコルの血	神海域で使う。テニオン大灯台で入手	
デニス親書	メヒテ大聖堂へ入れる。デニス大神殿でクエスト達成で入手	
紫の紋章	王子マジョーン専用アイテム HPを上げられる	これを入手しないとパラ・アップだけでなく、ゲームは終わらせられない！
赤いゴリュドス	商人マジョーン専用アイテム STRを上げられる	
黒のデニス	漁師マジョーン専用アイテム AGLを上げられる	
カヤの導き	青い石が消える。果ての賢者ソパトロスに会うとくれる	
ベロ抜きペンチ	ウソつきが治る！アルキリオン・ビレットを持って、ある人にキファールの日に会うとくれる	

［9］届けじの品……届けたら消去します。売る、捨てるは不可！

アイテム名	入手先	届け先	説　　明	
石のかけら	ホーク海ナビアに落ちてる	メメル 石像師シュルギ	“石のかけら”をデニスのかけらと鑑定（住民の姿が戻ってから）	
デニスのかけら	メメルの石像師シュルギ	デニス大神殿の神殿長	神殿内の探索を頼まれる	
デニス神像	シュオールNo.1 “神々の墓場”	デニス大神殿に安置	デニス大神殿の宝物殿の宝が取れる	
サラスバティ像	海の階段No.1	ナビアの寺院に安置	サフラボルの玉	アッピアの記憶が戻り、トプ村へ連れていけるようになる！
カヤ神像	海の階段No.1	ナビアの寺院に安置	ペジェリ１個 （２回可能）	

アイテム名	入手先	届け先	説明
サトラブの証明書	ボージェントでボランティア	ヒッパロス(交)の長老に	交易ギルドに加入できる
闇の割り符	アルキリオン(町)盗っ人アクラ	カラベルの見張りプガチ	ヤミの売人より、EXPアンプル剤が買える！
ハイヤームの印ロウ	ハイヤーム王(王子専用)	メメルのザキの娘に	ザキ・アフマディの遺産が手に入る
補聴器	サルハドン名犬マルバラ	サルハドンのサトラブへ	サルハドンでボランティアができるようになる
ルーミエの秘薬	メメルのレサ神団のアドルーゾを倒す	1度町を出て入り直すと使える	メメルの住民の姿が元へ戻る
8本足のタコ	シドン海メメルのある島	マシュ島見張りの兄弟	タバヤに足2本もらって10本に！世界一の見張りを雇える
ヘロットの箱	ゲビル海折れ曲がった船	テルドットの船主ヘロット	金をくれる
母への手紙	アルキリオン(交)酒場主人	ラージャ村のミゼイン	主人がいろいろくれる(漁師マジョーン専用イベント)
1粒の黒真珠	人がよく来る宝貝の浜	アルキリオン(交)のウカメイヤ	金をくれる(ギルド・マスターになってウカメイヤから聞く)

[10] 鍵……すべて渡すか、使用後は消去します。

アイテム名	買値	説明
ガニムの鍵	240万ティラ	マジョーン艦のカギつきガニムの箱を開けられる
足かせの鍵	——	クリフトンのボランティアで入手。シンタクマを解放できる
金庫の鍵	——	(漁師専用イベント)チンピラのラリットから入手 アルキリオンのプーサンに渡す

《敵司令官のパラメーターについて》

純血の種族を仲間にするには、敵国や軍人の村グラームを襲って、司令官を捕虜にするしかない。

当然、帝国クラスが高いほど、強い司令官がいるのだが、そのパラメーターは固定ではなく、ランダムの要素が加味されている。だから、ある国を攻め落としたあと、リセットしてもう一度攻撃してみると、司令官のパラメーターがさっきと違うということがある。

このパラメーターは、司令官の能力値（帝国クラスではない）を基準にして、基本能力値を出し、それに0～15までの数をランダムに加えてあるのだ（HP、STR、DEF、IQ、AGLとも同じ）。だから、運がよければ、能力値6の司令官でも、能力値5に限りなく近づくこともある。

〔敵司令官パラメーター〕

能力値1～6によって、ランク付け。

〔基本ポイント〕

能力値6の基本能力	122	乱数0～15プラス	能力値3の基本能力	170	乱数0～15プラス
能力値5の基本能力	138	乱数0～15プラス	能力値2の基本能力	186	乱数0～15プラス
能力値4の基本能力	154	乱数0～15プラス	能力値1の基本能力	206	乱数0～15プラス

[11] ビレット……渡したら消去。売る、捨てるは不可！

ビレットとは、誓約つき引き換え証の一種と考えればよい。発行者と受渡し人が存在する。この両者は、同一人の場合もあれば、別な人間のこともある。このビレットを受渡し人に渡した場合は、必ず発行時の誓約は実行されなければならない。金、品物の授受や、ある種の許可などさまざまのようだ。

またパルの世界には、この引渡しを職業にしている者もいるという。

なお、このビレット類は、紙面に具体的な内容が記されていないので、何でも買取る海賊市でも取引はされない。

さらに念のために書けば、これらのビレット類で世界を救うために必要なものは1つもない。あれば便利とか得をするという性格のアイテムのようだ。

ただし、最後のプートスの通知表では、集めたビレットの数によって成績に影響がでる。優秀な成績を残したいと思えば真剣に探したほうがいいだろう。しかし、あえて忠告をすれば全ビレットの入手はほとんど不可能だと思ったほうがよい。特に〝？？？ビレット〟は入手させるためのビレットではなく、入手させないためのビレットと考えよう。これは、100％ゲームを解かせることはさせない、という作者円丈のこだわりのようだ。ほとんど、偶然と万が一の運によってのみ入手できるようだ。

最初から、3つの〝？ビレット〟は入手不可能とあきらめておいたほうがよさそうだ。

アイテム名	入手先	届け先	説明
奴隷市ビレット	ヒッパロス・遊び人ドモット	奴隷市の洞クツ	奴隷が雇える(入口で買うと100万ティラ)
ホラチョンのビレット	アルキリオンのボランティア	ホラチョン	コンカード四連発銃(よく会ってる男がホラチョン)
爵位状	ヒッパロス・ファレト王	ウルチム・バーフ男爵	ウンジャロ・ビレットをくれる
ウンジャロのビレット	ウルチム・バーフ男爵	グロニク村・大酋長	ポトラッチ交易ができる
ガワースのビレット	カラベルのボランティア	ウルチム	世界一のガワースが雇える
闇のビレット(200万ティラ)	カラベル・ある商人	？	ペジェリの結晶5個
休みのビレット	メメル	？	エルム砲1門
ガニムのビレット	ヒッパロス	サルハドン	ルゴス砲ＳＳ2門
レサのビレット	サルハドン	ゾエゾエ村	？
アンフォレのビレット	ウルチム	？	ペジェリの結晶5個
アルキリオンのビレット	ポルサ・キファールの日	？	ベロ抜きペンチ
謎のビレット(70万ティラ)	あるビレット売り	？	？
エルムのビレット(？万ティラ)	トプ村	ある敵国	エルム砲1門
ヘケトラビレット	(商人マジョーンのみ)	ヘケトラ帝国	敵司令官スコーダを仲間にできる
寝返りビレット	？	テルドット	純血ビリンチが仲間にできる
？ビレット	？	？	ＥＸＰアンプル剤2本
？ビレット	？	？	？
？ビレット	？	？	オルギークの滴

＊ビレットの入手にはある条件を満たさなくてはならないものや、キファールの日以外は入手不可能なもの、あるマジョーンのみ入手可能なものとか、いろいろあるようだ。

人用武器・防具

※マ…マジョーン　ル…ルーティ族　ビ…ビリンチ族　グ…グレッシ族　エ…エキスデン族
○…装備可　×…装備不可

1．武器

両手に一丁ずつ装備できる。
武器のSTRは、あくまで目安である。マジョーンや仲間のレベルが上がり、強くなるのにつれて変わっていく。

アイテム名	武器STR	装備状況					価格(ティラ)
		マ	ル	ビ	グ	エ	
火ナワ式単発銃	36	○	○	○	○	○	30万
火ナワ式連発銃	22×2	○	○	○	○	○	82万
ハウダー二連発銃	26×2	○	○	○	○	○	150万
ホルスター四連発銃	16×4	○	○	○	○	○	280万
レモンの絞り器三連発	24×3	○	○	○	○	○	470万
コンカード四連発銃	30×4	○	○	○	○	○	820万
クンベット散弾銃	36	○	○	○	○	○	320万
クンベット散弾連発銃	22×2	○	○	○	○	○	840万
ホルール散弾銃	敵を眠らせる	○	○	○	○	○	700万
ダムダム単発銃	120	○	○	○	○	○	1100万
エルム四連発銃	44×4	○	○	○	○	○	1200万

2．防具

防具のDEFも、レベル・アップに従って上昇する。

アイテム名	DEFEND	装備状況					価格(ティラ)
		マ	ル	ビ	グ	エ	
防弾下着	16	○	○	○	○	○	35万
防弾下着＋1	20	○	○	○	○	○	110万
防弾下着＋2	26	○	○	○	○	○	250万
防弾下着＋3	34	○	○	○	○	○	510万
防弾下着＋4	44	○	○	○	○	○	900万
防弾キング	56	○	○	○	○	○	1750万

船用武器

※マ…マジョーン艦　ル…ルーティ艦　ビ…ビリンチ艇　グ…グレッシ艦　エ…グゼム艦
※船用武器のSTRも、あくまでも目安です。

1．一般大砲

全艦４門まで装備可

ＳＳ：同じクラスでもさらに強力
ＴＷ：ツイン、２発発射

※ハンドカノン砲、ハンドカノン砲ＳＳは小船のみ装備可。
※エルム砲はアメミット添加剤がないと砲撃不可！

アイテム名	大砲STR	装備状況					価格(ティラ)
		マ	ル	ビ	グ	エ	
ハンドカノン砲	30	×	×	×	×	×	25万
ハンドカノン砲ＳＳ	50	×	×	×	×	×	72万
カノン砲	52	○	○	○	○	○	100万
カノン砲ＴＷ	52×２	○	○	○	○	○	140万
イフリート砲	59	○	○	○	○	○	270万
イフリート砲ＳＳ	65	○	○	○	○	○	320万
ルゴス砲	72	○	○	○	○	○	450万
ルゴス砲ＳＳ	85	○	○	○	○	○	550万
ルゴス三連砲	70×３	○	○	○	○	○	570万
サマンダー砲	95	○	○	○	○	○	700万
サマンダー砲ＴＷ	95×２	○	○	○	○	○	800万
アスラン砲	105	○	○	○	○	○	900万
アスラン砲ＴＷ	105×２	○	○	○	○	○	950万
ボステップ砲	125	○	○	○	○	○	1100万
ボステップ砲ＳＳ	135	○	○	○	○	○	1300万
ボステップ三連砲	122×３	○	○	○	○	○	1330万
エルム砲	170	○	○	○	○	○	2600万
エルム砲ＴＷ	170×２	○	○	○	○	○	4000万
エルム砲ＳＳ	200	○	○	○	○	○	4100万
スーパーエルム砲	210	○	○	○	○	○	4200万

2．治療大砲

アイテム名	効　果	装備状況					価格(ティラ)
		マ	ル	ビ	グ	エ	
ナース砲	仲間の艦を治療	○	○	○	○	○	100万

3．ドラゴン砲

船首に装備。その場合フィギアハンマー、ヘッドランスは装備不可。
ＡＬ：潜水などをしている敵にも効果あり。オールマイティの略。
※エルム砲はアメミット添加剤がないと砲撃不可！

アイテム名	大砲STR	装備状況					価格(ティラ)
		マ	ル	ビ	グ	エ	
ドラゴン砲	25	○	○	○	○	○	120万
ドラゴン・ファイア砲	30	○	○	○	○	○	290万
ドラゴン・ビーム砲	40	○	○	○	○	○	470万
ドラゴン・ビーム砲ＡＬ	42	○	○	○	○	○	550万

アイテム名	大砲STR	装備状況					価格(ティラ)
		マ	ル	ビ	グ	エ	
ドラゴン・シムン砲	45	○	○	○	○	○	720万
ドラゴン・パーム砲	60	○	○	○	○	○	1120万
ドラゴン・パーム砲AL	62	○	○	○	○	○	1360万
ドラゴン・エルム砲	70	○	○	○	○	○	2620万
ドラゴン・エルム砲AL	80	○	○	○	○	○	4200万

4. ヘッド・ランス　船首に装備。直接攻撃の主役武器。

※ヘッド・フェラルだけは小船にも装備できる。

アイテム名	武器STR	装備状況					価格(ティラ)
		マ	ル	ビ	グ	エ	
ヘッド・フェラル	18	○	○	○	○	○	80万
ヘッド・ロンカ	20	○	○	○	○	○	140万
ヘッド・コルセク	24	○	○	○	○	○	310万
ヘッド・スペタム	30	○	○	○	○	○	480万
ヘッド・コルベン	38	○	○	○	○	○	760万
ヘッド・アメンタム	58	○	○	○	○	○	1140万
ヘッド・パルチザン	90	○	○	○	○	○	2680万

5. シップ・ハンマー　船首に装備して、敵船を破壊する。

アイテム名	武器STR	装備状況					価格(ティラ)
		マ	ル	ビ	グ	エ	
フィギア・トキ	24	○	×	×	○	×	200万
フィギア・ピック	36	○	×	×	○	×	300万
フィギア・ストーン	48	○	×	×	○	×	500万
フィギア・ザグナル	60	○	×	×	○	×	750万
フィギア・ハジャル	80	○	×	×	○	×	1100万
フィギア・ハンマー	120	○	×	×	○	×	2700万

6. ウィング・ソード　船の両サイド、2つで1セット。

アイテム名	武器STR	装備状況					価格(ティラ)
		マ	ル	ビ	グ	エ	
アラマート・ウィング	6	○	○	○	○	○	180万
カルト・ウィング	15	○	○	○	○	○	280万
ドル・ウィング	20	○	○	○	○	○	520万
ムラマサ・ウィング	25	○	○	○	○	○	2670万

7. ドラゴン・ランス

アイテム名	武器STR	装備状況					価格(ティラ)
		マ	ル	ビ	グ	エ	
ドラゴン・クラウ	9	○	○	○	○	○	330万
ドラゴン・ランス	24	○	○	○	○	○	490万
ドラゴン・マドウ	44	○	○	○	○	○	2600万

8．船用ウォーター・ソード

STRはたいしてないが、敵の船に穴を開ける！

アイテム名	船底 STR	船底 DEF	装備状況 マ	ル	ビ	グ	エ	価格(ティラ)
ウォーター・フリッサ	60	20	○	○	○	○	○	140万
ウォーター・ブレード	80	30	○	○	○	○	○	290万
ウォーター・マサムネ	100	50	○	○	○	○	○	1140万

船用防具

※防具のDEFENDの数字も、あくまで目安です。

1．デッキプレート

デッキに装備する。1mud（ムッド）=3mm

ビリンチ艇	2mudまで	グゼム艦	3mudまで
ルーティ艦	4mudまで	マジョーン艦 グレッシ艦	5mudまで

価格は売り価格。買取り価格は、15%

アイテム名	DEFEND	装備状況 マ	ル	ビ	グ	エ	価格(ティラ)
ビル・プレート（2mud）	20	○	○	○	○	○	90万
ビル・プレート（5mud）	23	○	×	×	○	×	180万
イキ・プレート（3mud）	28	○	○	×	○	○	220万
イキ・プレート（4mud）	34	○	○	×	○	×	380万
ウチュ・プレート（2mud）	40	○	○	○	○	○	400万
ウチュ・プレート（5mud）	48	○	×	×	○	×	815万
ドルト・プレート（3mud）	59	○	○	×	○	○	900万
ドルト・プレート（4mud）	63	○	○	×	○	×	1750万
ベチュ・プレート（2mud）	76	○	○	○	○	○	1960万
ベチュ・プレート（5mud）	100	○	×	×	○	×	3700万
アルト・プレート（2mud）	110	○	○	○	○	○	7500万
アルト・プレート（3mud）	130	○	○	×	○	○	5600万
アルト・プレート（4mud）	150	○	○	×	○	×	7600万
アルト・プレート（5mud）	160	○	×	×	○	×	1億8000万

2．ボトムアーマー　　船底用防具

アイテム名	船底DEF	装備状況 マ	ル	ビ	グ	エ	価格(ティラ)
ボトム・シールド（2mud）	40	○	○	○	○	○	16万
ボトム・アーマー（2mud）	50	○	○	○	○	○	510万
ボトム・プレート（2mud）	70	○	○	○	○	○	710万

3．シップブレスト

ドックセンターで売っている。マジョーン達の乗る５隻の霊船は、魂を持つ生きた船で、心臓もある。これを保護することができ、防御力もアップする。

アイテム名	DEFEND	装備状況					価格(ティラ)
		マ	ル	ビ	グ	エ	
ハシャバ・ブレスト(2mud)	15	○	○	○	○	○	50万
シュアイ・ブレスト(3mud)	18	○	○	×	○	○	100万
シュアイ・ブレスト(4mud)	20	○	○	×	○	×	190万
コルベット・ブレスト(2mud)	25	○	○	○	○	○	220万
コルベット・ブレスト(3mud)	28	○	○	×	○	○	400万
クリッパー・ブレスト(3mud)	32	○	○	×	○	○	650万
クリッパー・ブレスト(4mud)	35	○	○	×	○	×	900万
スクーナ・ブレスト(2mud)	40	○	○	○	○	○	1200万
ダウ・ブレスト(2mud)	45	○	○	○	○	○	4400万
ダウ・ブレスト(3mud)	50	○	○	×	○	○	6200万
ダウ・ブレスト(4mud)	62	○	○	×	○	×	7900万

4．初期小船用防具

アイテム名	DEFEND	装備状況	価格(ティラ)
デッキ・チェイン	19	小船のみ可	120万

5．ヒットフラッグ

SHIP.HPが増える。マストに装備。

アイテム名	効　果	装備状況					価格(ティラ)
		マ	ル	ビ	グ	エ	
ハージャ・フラッグ	S.HP 400UP	○	○	○	○	○	310万
バーベナ・フラッグ	S.HP 1100UP	○	○	○	○	○	820万
ベテル・フラッグ	S.HP 2000UP	○	○	○	○	○	1120万
プートス・フラッグ	S.HP 3000UP	○	○	○	○	○	1320万

ショップリスト

☆ボージェント☆

中古船センター主人・ヴァイロ／プレテおばさん(キファールの日)

チーク液化剤	2千ティラ	9人乗用小船	650万ティラ
ヘッド・フェラル	80万ティラ	11人乗用小船	800万ティラ
デッキ・チェイン	120万ティラ	中古船の買い取り	

ドック・センター支店長

カノン砲	100万ティラ	ヘッド・ロンカ	140万ティラ
ナース砲	100万ティラ	ハシャバ・ブレスト(2mud)	50万ティラ
フィギア・トキ	200万ティラ	浸水修理1艦	30万ティラ

リンゴ仲買人セラピオ／セラピオの母ちゃん

リンゴを1樽(こちらが売る場合)	1万1千ティラ	リンゴを1樽買う	1万3千ティラ

トロフ・フード主人トロフ

フード(100食)	26万ティラ	イドラ	300万ティラ
フード(500食)	130万ティラ	ハムール買い入れ1樽	2万4千ティラ

ボージェント・ドラッグ　ポラ長老カション

ザムザム(10個)	2万ティラ	ビーゾー弾(10発)	4万ティラ
ビーゾー(10個)	3万ティラ	カラファ弾(1発)	4万ティラ
ザムザム弾(10発)	3万ティラ	火薬(200ガジャール)	16万ティラ

ユディート銃砲店ユディート夫人

火ナワ式単発銃	30万ティラ	ハンド・カノン砲ＳＳ	72万ティラ
火ナワ式連発銃	82万ティラ	防弾下着	35万ティラ
ハンド・カノン砲	25万ティラ		

デニス教会デニス教会長ガイウス

デニスの聖水	100万ティラ

ギャリバスファイナンス社長カジャ

200万ティラ借金コース	手取り	100万ティラ	1000万ティラ借金コース	手取り	500万ティラ
500万ティラ借金コース	手取り	250万ティラ			

アラジン・ショップ女主人ハウデ

砲手2人	30万ティラ	コック2人	40万ティラ
見張り2人	28万ティラ	牢屋番1人	36万ティラ

ホテルメセラ支配人カラブ

1泊	50万ティラ ホテル券1枚

海賊買取り市ボージェント出張所片腕の所長

何でも買う

☆カラベル☆

ヤミの売人ボンダル

ＥＸＰアンプル剤	1800万ティラ

カラベル金融店主カネトール

2000万ティラ借金コース	手取り	1000万ティラ	5000万ティラ借金コース	手取り	2500万ティラ
3000万ティラ借金コース	手取り	1500万ティラ			

☆デニス大神殿☆

デニス大神殿僧アルドーラ

祈りを捧げる！		デニスの聖水	100万ティラ
メセラの結晶(現品)	900万ティラ		

☆ヒッパロス☆

薬屋ドーダン

フード(400食)	104万ティラ	イドラ(２体：現品限り)	600万ティラ
ザムザム(40個)	８万ティラ	メセラの結晶(現品限り)	900万ティラ
ビーゾー(20個)	６万ティラ	ホテル券(３枚)	138万ティラ

ピスマール家具店女主人メリサ

ダーナの指輪	200万ティラ	金の揺り椅子	250万ティラ
極上Wベッド	250万ティラ	定置網	200万ティラ
ガニムの鍵	240万ティラ	ボージェントの杖	400万ティラ
金の四分儀	400万ティラ	ダウの左目	160万ティラ

ガンショップ　キルオラ

火ナワ式連発銃	82万ティラ	防弾下着＋１	110万ティラ
ハウダー２連発銃	150万ティラ	防弾下着＋２	250万ティラ
ホルール散弾銃	700万ティラ		

ホテル夢の館女主人ガーニン夫人

１泊	150万ティラ ホテル券３枚

☆ヒッパロス・フェイトリア☆

交易船ファラジ

海賊海峡通行証	305万ティラ	ファラジの杖	160万ティラ

ヒッパロス装備部主任ワジタル

ザムザム弾(10発)	３万ティラ	イキ・プレート(4mud)	380万ティラ
ビーゾー弾(10発)	４万ティラ	ウチュ・プレート(2mud)	400万ティラ
カラファ弾(１発)	４万ティラ	ウチュ・プレート(5mud)	815万ティラ
火薬(200ガジャール)	16万ティラ	◎ブレスト類	
◎プレート類		ハシャバ・ブレスト(2mud)	50万ティラ
ビル・プレート(2mud)	90万ティラ	シュアイ・ブレスト(3mud)	100万ティラ
ビル・プレート(5mud)	180万ティラ	シュアイ・ブレスト(4mud)	190万ティラ
イキ・プレート(3mud)	220万ティラ	コルベット・ブレスト(2mud)	220万ティラ

ヒッパロス取引所女仲買人コデリン

売り　ハムール10樽	23万ティラ	買い　交易品全部	
トパーズ10ジャール	27万ティラ		

船体師コンデン

浸水修理	10万ティラ	内部破壊修理	150万ティラ

☆アルキリオン☆

創業210年テーラー・ダットル

原住民腰ミノ	140万ティラ	提督制服	150万ティラ
ナイト・ドレス	180万ティラ	大統領ガウン	280万ティラ
礼服	155万ティラ		

ゾイゼン銃砲店主人ゾイゼン

ハウダー２連発銃	150万ティラ	防弾下着＋２	250万ティラ
ホルスター４連発銃	280万ティラ	防弾下着＋３	510万ティラ

ビカーム薬局女主人マァヘラ

フード(400食)	104万ティラ	ビーゾー(10個)	３万ティラ
ザムザム(40個)	８万ティラ	福袋(現品のみ)	360万ティラ

☆アルキリオン・フェイトリア☆

アルキリオン装備部バイトのオーリン

ザムザム弾(10発)	３万ティラ	ドルト・プレート(4mud)	1750万ティラ
ビーゾー弾(10発)	４万ティラ	ベチュ・プレート(2mud)	1960万ティラ
カラファ弾(１発)	４万ティラ	ベチュ・プレート(5mud)	3700万ティラ
火薬(200ガジャール)	16万ティラ	◎ブレスト類	
◎プレート類		コルベット・ブレスト(2mud)	220万ティラ
ウチュ・プレート(2mud)	400万ティラ	コルベット・ブレスト(3mud)	400万ティラ
ウチュ・プレート(5mud)	815万ティラ	クリッパー・ブレスト(3mud)	650万ティラ
ドルト・プレート(3mud)	900万ティラ	クリッパー・ブレスト(4mud)	900万ティラ

アルキリオン取引所女仲買人トビィ

売り　タルム10樽	24万ティラ	買い　交易品全部	
サンゴ10ジャール	40万ティラ		

修理部主任タンジー／修理部主任ジィジー(キファールの日)

浸水修理	10万ティラ	内部破壊修理	150万ティラ

☆サルハドン☆

ブローゼ雑貨店女主人シャリア

大理石のマナ板	300万ティラ	真珠の命綱	200万ティラ
イブトーロの秘薬	300万ティラ		

クパラ指輪店老婆プルイギン

ベテルイドラ	800万ティラ	オルギークの滴	２億ティラ

アイローザ古物店主人チマローザ

ガニムの彫像	110万ティラ	アンフォレのツボ	130万ティラ
ハラームの箱	2000万ティラ	グリチスの花(非売品)	

☆ポルサ☆

ポルサ買取り市片腕の所長ブーリス

何でも買う

ポルサ掘り出し市店長ベベット

船用武器

☆クリフトン☆

聖ヨランタ・アーマー老婆ヨランタ

コンカード４連発銃	820万ティラ	防弾キング	1750万ティラ
クンベット散弾連発銃	840万ティラ	Ｌの小箱	1200万ティラ

ロンブ・ドラッグ店員ピアレ

ザムザム(40個)	８万ティラ	ベテルイドラ(２体現品)	1600万ティラ
ビーゾー(10個)	３万ティラ	サフラボルの玉(現品)	800万ティラ

クリフトン買取り市所長グリゴロ

何でも買う

☆メメル☆

シドン薬品女主人ハーヌイ

メセラ・ペジェリ１個ずつ(現品)	250万ティラ	エンスンの結晶(現品)	３億ティラ
イドラ５体セット(現品)	1500万ティラ		

メメル・ファイナンス社長ウーザム

6000万ティラ借金コース	手取り 3000万ティラ	１億4000万ティラ借金コース	手取り 7000万ティラ
１億ティラ借金コース	手取り 5000万ティラ		

☆テルドット☆

チーラ・フード&ドラッグ女店員ベレン

フード(200食)	52万ティラ	ペジェリの結晶(３個現品)	1500万ティラ
火薬(200ガジャール)	16万ティラ	メセラの結晶(１個・現品)	900万ティラ
ザムザム(10個)	２万ティラ	小型トロール網(現品)	150万ティラ
ビーゾー(10個)	３万ティラ		

ビラム銃砲店鍛冶師ビラム

ホルスター４連発銃	280万ティラ	防弾下着＋３	510万ティラ
クンベット散弾銃	320万ティラ	防弾下着＋４	900万ティラ

テルドット買取り市所長マリシュク

何でも買う

☆テルドット・フェイトリア☆

テルドット装備部主任タートリン

ザムザム弾(10発)	３万ティラ	アルト・プレート(3mud)	5600万ティラ
ビーゾー弾(10発)	４万ティラ	アルト・プレート(4mud)	7600万ティラ
カラファ弾(１発)	４万ティラ	アルト・プレート(5mud)	１億8000万ティラ
火薬(200ガジャール)	16万ティラ	◎ブレスト類	
◎プレート類		スクーナ・ブレスト(2mud)	1200万ティラ
ベチュ・プレート(2mud)	1960万ティラ	ダウ・ブレスト(2mud)	4400万ティラ
ベチュ・プレート(5mud)	3700万ティラ	ダウ・ブレスト(3mud)	6200万ティラ
アルト・プレート(2mud)	7500万ティラ	ダウ・ブレスト(4mud)	7900万ティラ

テルドット取引所仲買師タズベコ

売り　ニッキ10樽	46万ティラ	買い　交易品全部	
アンバル10ジャール	46万ティラ		

修理部主任ジムント

浸水修理	10万ティラ	内部破壊修理	150万ティラ

☆ウルチム☆

ダムダム銃砲店主人ケンワル

ホルスター４連発銃	280万ティラ	ダムダム単発銃	1100万ティラ
レモンの絞り器３連発	470万ティラ		

☆トプ村☆

火薬流通センター・チプラム

火薬(500ガジャール)	32万ティラ

監 修／三遊亭円丈
執 筆／谷　　敦史
　　竹岡　　均
　　鈴木　雅恵
コンピュータ・マッピング
　　／佐藤　　收
EEP(電子組版)
　　／(有)サン・ブレイン

サバッシュⅡ 公式ガイドブック

1993年5月10日　初版 第1刷発行

監　　修　三遊亭円丈
発 行 者　岩渕庄一郎

発　　行　〔郵便番号 101〕
東京都千代田区神田神保町 3－3－7　昭和第二ビル
株式会社　**新企画社**
電話 (03) 3263-6940　　振替　東京3-161558

発　　売　〔郵便番号 101-01〕
東京都千代田区一ツ橋 2－3－1
株式会社　**小 学 館**
電話　販売 (03) 3230-5748　　振替　東京8-200

印　　刷　株式会社　みづほ

Ⓒ三遊亭円丈・新企画社・グローディア・小学館 1993
Printed in Japan

本書の一部あるいは全部を無断で複写複製（コピー）することは、法律で認められた場合を除き、著作者および出版社の権利侵害となります。あらかじめ小社あてに許諾を求めてください。

造本には、じゅうぶん注意しておりますが、万一、落丁、乱丁などの不良品がありましたら、お取り替えいたします。

ISBN4-09-385052-6

ZAVAS II
OFFICIAL
GUIDE BOOK

POP BOOK

ナムコ公式ガイドブック